SOLUZIONE ORO-ARGENTO TERZA  PARTE

LA RIVISTA PER CHI GIOCA GAME BOY

GAME BOY PLANET

MG MEDIA GROUP Anno 1, numero 6 - L. 4.900 (Euro 2.53)



Avete visto Ciuchino?

SHREK

Anche su GBC!

GBA
- Pinobee
- Krazy Racers
- Ready 2 Rumble

GBC
- Asterix - Sulle tracce di Idefix
- Flintstones: Burgertime In Bedrock
- Road To El Dorado
- Heroes Of Might & Magic

Preparati a combattere!



TOP GEAR GT

Il GBA a 300 all'ora!

Speciale:

DRAGONBALL

Un inserto da collezione

ISSN 1592-6400
10006
9 771592 640004

A LONDRA CON NOI LE NOVITÀ DELLA FIERA 

LA RIVISTA PER CHI GIOCA GAME BOY **GAME BOY PLANET**

E così un'altra estate è finita, si ricomincia ad andare a scuola o al lavoro e noi siamo appena rientrati da Londra dove abbiamo partecipato all'**ECTS**, la più importante fiera del mondo dei videogiochi per quanto riguarda l'Europa. Un po' delusi e un po' esaltati vi raccontiamo cosa abbiamo visto: la delusione di una fiera non all'altezza delle scorse edizioni e l'esaltazione del **Nintendo Show** dove abbiamo potuto provare in anteprima "cose che voi umani non potete neanche immaginare". Nintendo ha in serbo grandi sorprese per un futuro che si annuncia davvero formidabile, con i Pokémon a fare da apripista e la bellezza di **80 milioni** di cartucce vendute in tutto il mondo!
Questo numero propone invece la prima parte di un grande speciale curato dal nostro Lucio 'GT' Prosperi che si è fatto in quattro per svelarvi tutti i segreti di **Dragonball Z**, tante recensioni come al solito e qualche sorpresa. Riguardo al nostro amico **Pepe**, possiamo solo ricordarvi che il tempo a disposizione per inviare le vostre lettere sta per scadere, dateci sotto! Pepe ha ancora bisogno di voi!
Nel frattempo, potrete sempre inviarci le vostre lettere per rendere la vostra rivista sempre più simile a come la volete o semplicemente per raccontarci come ve la passate; mostratela agli amici e chiedetegli dei pareri, sarete i nostri inviati speciali!
Alla prossima

Stefano "Sogliola" Vanini

Sommario

Speciali

Recensioni



Rubriche

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n. 221 del 10/04/2001

EDITORE:
MG MEDIA GROUP
Via Frua,15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

DIRETTORE:
Roy Zinsenheim

MANAGING EDITOR:
Claudio Somazzi

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci

LA RIVISTA PER CHI GIOCA GAME BOY GAME BOY PLANET

CHIEF EDITOR:
Roy Zinsenheim
roy@gamearena.it

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci
minucci@gamearena.it

PROJECT COORDINATOR:
Stefano Vanini
sogliola@gamearena.it

ART DIRECTOR:
Cristian Ghezzi
ghezzi@gamearena.it

ART TEAM:
Roberta Grugnale, Paola Lagala, Ivan Piazza, Roberto Riccardo

CONTRIBUTORS:
Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Laura Colombo, Lucio Prosperi, Marco 'Matrix' Magni, Massimo Losa, Christian Boscolo, Luca Di Bella

IMPIANTI PRESTAMPA
Grafotitoli & Bassoli - via G. Carducci, 221- Sesto San Giovanni (Mi)

STAMPA
Roto 2000
via L. Da Vinci, 18/20
20084 Casarile (Mi)

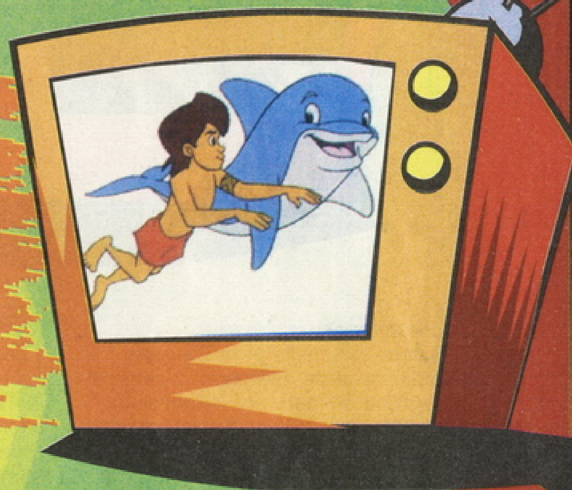
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
A. Pieroni Srl
Milano

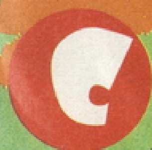
Per scrivere alla redazione:
gameboyplanet@gamearena.it
Per inviare le vostre cheat:
cheat@gamearena.it
Per visitare il nostro sito internet:
www.gamearena.it



Cartoni animati e videogiochi

Dai simpatici Pokémon al signore delle tenebre Batman, dagli stralunati Simpson agli intrepidi eroi di Dragonball, i cartoni animati sono da sempre una grande fonte di ispirazione per i giochi del nostro amatissimo Gameboy Color.





Come è accaduto spesso tra cinema e videogiochi, anche i **cartoni animati** hanno fornito moltissimi spunti interessanti al mercato dell'intrattenimento digitale. Nel precedente speciale dedicato al cinema abbiamo sottolineato come non sempre un ottimo film sia automaticamente convertito in un gioco di successo e come sia vero anche il contrario. Lo stesso discorso possiamo applicarlo al mondo dei cartoni animati, anche se come vedremo in questo speciale, la qualità media delle conversioni tra cartoons e videogames è stata sicuramente migliore.

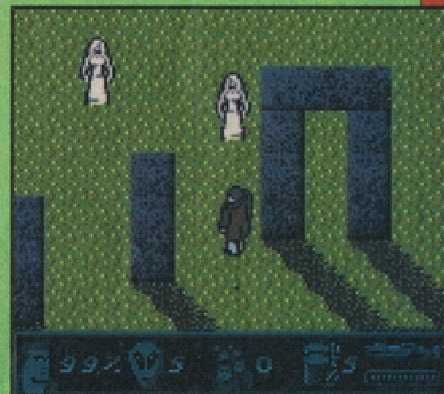


COME MAI?

È abbastanza facile intuire la ragione di questo miglioramento qualitativo; un cartone animato è sicuramente più semplice da convertire in videogioco in virtù di un **aspetto grafico** che in origine si avvicina molto ai prodotti digitali: i personaggi risultano più credibili e aumentano la sensazione di **coinvolgimento** del giocatore.
Anche la **trama** è molto spesso più lineare e quindi maggiormente adattabile a un videogioco, senza contare che per gli sviluppatori esistono meno vincoli di **sceneggiatura** di quanto normalmente accade nella conversione di un film.
Da segnalare anche la tendenza degli ultimi tempi a intendere il mercato dell'intrattenimento in maniera 'trasversale': un cartone animato può diventare videogioco e film contemporaneamente.
L'esempio più recente e anche più significativo è sicuramente quello dei simpaticissimi **Pokémon**, che nascono come gioco di carte e videogioco, per poi affermarsi anche come cartone animato e lungometraggio cinematografico di grande successo.

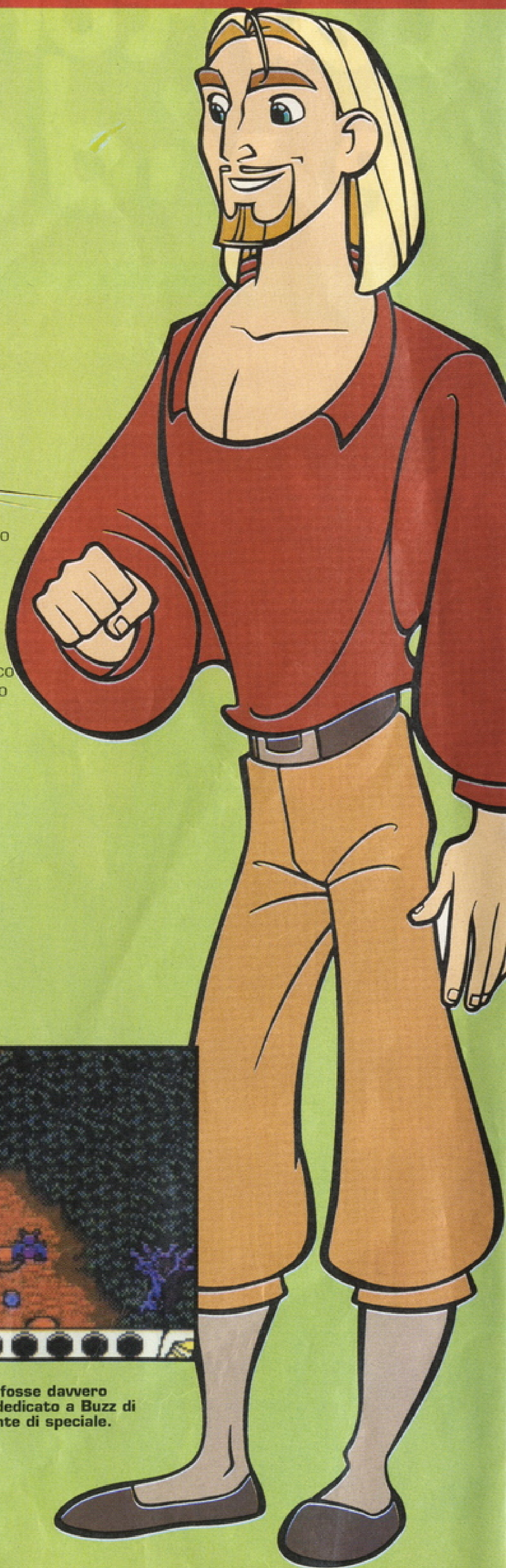
QUALCHE ESEMPIO DA SEGUIRE

Non è difficile citare qualche esempio di cartoni animati che sono diventati ottimi videogiochi: i **Pokéman** e **Dragonball** sono sicuramente l'esempio più eclatante, ma non si possono dimenticare altre ottime conversioni.
I celebri personaggi **Disney** hanno sicuramente fornito moltissimi spunti interessanti; da citare anche il bellissimo gioco per Gameboy dei **Looney Tunes** targati Warner, dove il terribile coniglio **Bunny** e lo sfortunatissimo **Gatto Silvestro** danno vita a spassosi siparietti incredibilmente divertenti. I personaggi sono disegnati in maniera impeccabile e si ha davvero la sensazione di trovarsi di fronte al cartone animato originale.
Anche il celebre **Ispettore Gadget**, l'uomo dalla mille trasformazioni, è stato (ironia della sorte) 'trasformato' in un bellissimo videogioco molto piacevole dal punto di vista grafico. In realtà potremmo quasi continuare all'infinito, includendo non solo i giochi già disponibili per la nostra amata console, ma anche quelli di prossima conversione come l'attesissimo seguito dell'**Uomo Ragno**, che tra l'altro vedremo



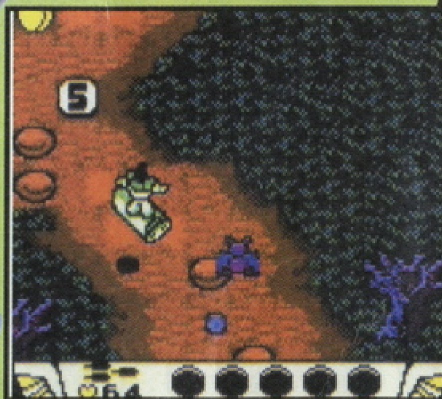
Nemmeno Roswell Conspiracies ha mantenuto le attese...





presto anche al cinema.
E cosa dire della pazza famiglia americana dei **Simpson**, il celebre cartone animato che appassiona ancora oggi milioni di telespettatori in tutto il mondo? Un gioco assolutamente meraviglioso, pieno di ironia e giocabilità e con un **dettaglio grafico** davvero incredibile. A volte capita anche di apprezzare particolarmente un gioco senza nemmeno sapere che si tratta di una conversione; questo lo dobbiamo purtroppo ai ritardi di importazione del nostro Paese, sempre tra gli ultimi in Europa a regalare al pubblico italiano interessanti cartoons. I due esempi più macroscopici sono senza ombra di dubbio i **Thunderbirds** e **Roswell Conspiracies**, due ottime serie animate (molto apprezzate in tutta Europa) che hanno prodotto due giochi diametralmente opposti: bellissimo il primo, abbastanza scadente il secondo.
Ai **Thunderbirds** abbiamo addirittura dedicato una recensione di tre pagine, uno spazio davvero importante se considerate che la media per gioco è di una sola pagina. Ma del resto questo titolo lo meritava davvero, in virtù di una **trama** ricca e complessa e di una **giocabilità** davvero senza precedenti.





Malgrado il film fosse davvero divertente, il gioco dedicato a Buzz di Toy Story non è niente di speciale.



● Aladdin, un altro capolavoro! Grande grafica, grande divertimento!

E ALTRI DA NON IMITARE!

Ma sono sempre e solo rose e fiori? Possibile che non ci sia stato anche qualche clamoroso flop? Beh, in effetti non proprio tutte le conversioni sono state all'altezza dell'originale, ma come spiegato all'inizio di questo articolo in realtà possiamo considerarli come poche eccezioni che riescono a confermare una regola. **Roswell Conspiracies** è certamente un esempio di come un ottimo cartone animato venga rovinato da un gioco che non riesce a rendere le **atmosfere originali** della versione televisiva, risultando eccessivamente noioso e ripetitivo; eclatante il caso di **Men in Black**, che partendo da un film e da una serie di successo (almeno in America) ha generato due giochi dei quali è decisamente meglio tacere il livello qualitativo.

Per la verità anche alcuni giochi ispirati al mondo Disney non sono riusciti a regalarci ottimi videogiochi, ma in generale la qualità di queste conversioni è sempre stata alta. Persino i **Pokémon**, che da sempre sono sinonimo di successo, non hanno avuto molta fortuna con le conversioni dedicate ai flipper o al gioco di carte, ma per quest'ultimo bisogna ricordare l'attenuante della **lingua**.

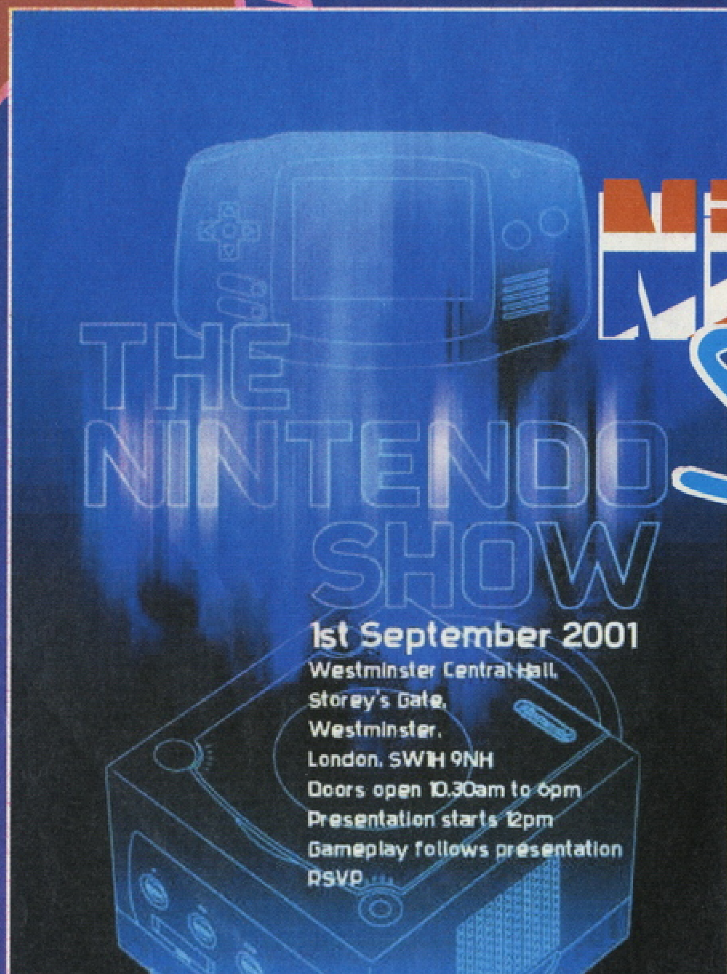


● Thunderbirds! Il gioco è stato un vero capolavoro, e i telefilm? Aspettiamo ancora!

ARRIVEDERCI

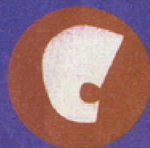
In definitiva, dopo avere analizzato una serie di esempi concreti, rimane la sensazione che il connubio cartoni animati e videogiochi funzioni eccome! I titoli davvero 'scarsi' sono pochissimi, mentre le conversioni di grande successo abbondano. Senza contare che alcuni giochi sono diventati delle vere e proprie **'Killer Application'** (parola che nel gergo dei videogiochi indica un titolo che riesce da solo a far vendere la console che lo ospita. ndr.). Se infatti un tempo il successo delle macchine di Nintendo era legato principalmente ad eroi digitali come **Mario** e i suoi scalcinati fratelli, oggi molto probabilmente nessuno acquisterebbe un Gameboy senza prima avere comprato il supergettonato gioco dei Pokémon!





Ects & Nintendo Show

Ovunque si parli di videogiochi noi ci siamo! Potevamo perderci la piu' importante festa europea dei videogames? Potevamo mancare l'occasione di giocare le ultime fantastiche novita' dal mondo GBA e GBC? Certamente no!



he differenza c'è tra **Nintendo Show** ed **ECTS**? Si tratta di due splendidi eventi fondamentalmente simili (due fiere alle quali si mostrano videogiochi, hardware e personaggi del mondo videoludico); ma se nel primo, come è prevedibile, vengono presentati unicamente prodotti contrassegnati con il marchio della grande Enne, nel secondo ci troviamo dinanzi alla presentazione di tutte le grandi case, dei giochi migliori e di quanto di meglio l'industria del divertimento elettronico sia in grado di produrre.



NON E' SEMPRE COSI'

Ma se all'**ECTS** di Londra i prodotti per GBA e GBC risultavano un poco schiacciati rispetto alla maggioranza dei titoli per le altre console più "potenti e rumorose" - comunque il premio per il MIGLIORE gioco della fiera é stato vinto da un titolo per GBA!!! - i giochi destinati alle console **Nintendo** si sono fatti notare moltissimo, spazzando via come foglie secchie le preoccupazioni circa lo sviluppo del GBA, il futuro del GameCube e la sopravvivenza del GBC che con



i due nuovi capitoli di Zelda ha mostrato ancora di avere muscoli e tanta energia!.

PER FORTUNA C'E' NINTENDO



Partendo dalla conferenza tenutasi presso il Methodist Center (che sorge proprio di fianco al Parlamento inglese, in una delle zone storicamente più affascinanti di Londra), sono volati numeri grossi; pensate infatti che ogni due minuti, in tutto il mondo, si vendono **24 GBA**! Un successo inarrestabile! Tutti vi hanno detto – noi compresi - che il GBA si potrà usare come **controller** del GameCube, ma fino a oggi nessuno sapeva ancora che in alcuni giochi l'utilità non sarà solo 'strategica' (come nel football americano, dove potrete scegliere le strategie utilizzando lo schermo del GBA, evitando che il vostro avversario sappia quali siano le vostre intenzioni), ma c'è un altro utilizzo davvero singolare che prevede la possibilità di passare, in fase di gioco, dal GameCube al GBA e ritorno per un'esperienza "multiconsole" mai vista. ma vi rendete conto? Due giochi in uno, due console che dialogano! Questo è il futuro a portata di mano! Anche in casa Pokémon molte le novità – che trovate in una speciale Pokémon Zone tutta dedicata alle novità londinesi – mentre chi acquisterà la prossima fantastica console Nintendo (il GameCube di cui presto parleremo) potrà giocare con **Mario Sunshine**, un vero capolavoro di grafica che vi porterà a spasso per scenari bellissimi che ricordano da matti la **Costa Brava** spagnola. Sempre su GameCube, suo fratello Luigi godrà del suo bagno di popolarità con un titolo 3D tutto suo che non mancherà di fare sollevare qualche sopracciglio stupefatto: **Luigi's Mansion** è veramente fantastico!

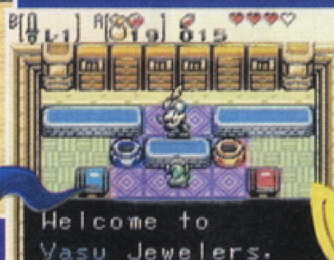




Ciò che non è sfuggito ad alcuno è la nuova collocazione del **GBC**, che a dispetto di quanti ne pronosticavano la morte viene ricollocato come console **entry-level** (quel tipo di console studiate per un pubblico di giovanissimi che si avvicinano per la prima volta al mondo dei videogiochi e necessitano per forza di prodotti non complicati e di facile utilizzo); mentre il GBA diventa il nuovo riferimento per chi conosce da tempo il GBC e vuole una console



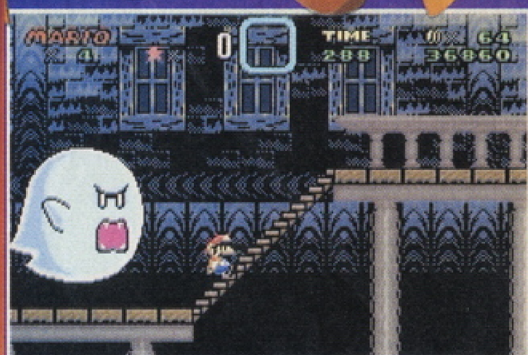












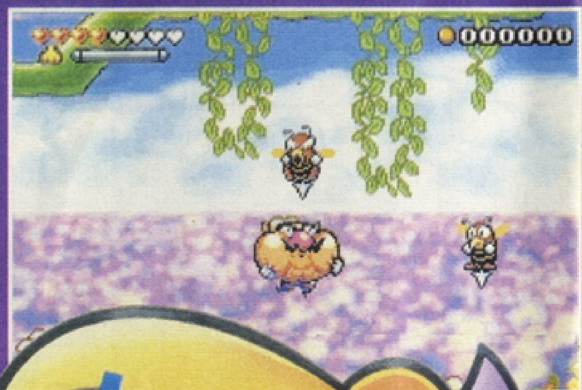


più potente, dotata di giochi migliori e a volte più impegnativi.

E I GIOCHI?

C'è da dire che, se non consideriamo la presenza degli ultimi due strepitosi titoli dedicati a Zelda (**Oracle of Ages** e **Oracle of Seasons**), la parte del leone l'hanno fatta decisamente il CameCube e il GameBoy Advance, con una decisa superiorità del primo sul secondo. Non avendovi ancora presentato il GameCube come si deve, preferiamo raccontarvi per filo e per segno quello che abbiamo visto proprio per GBA che, sotto la luce dei riflettori, è riuscito a mostrare a una buona dose di potenza ma senza osare troppo, un fatto che ci fa pensare a quanto potranno essere forti i suoi prossimi giochi. GBA a colpo sicuro? Sì, e che colpi!

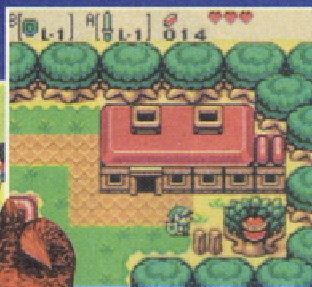
Warioland 4 conta su una realizzazione che sposta di diversi gradini verso l'alto la qualità della serie che, se non brilla certo per originalità, può comunque contare su un personaggio del calibro di Wario, piattaforme e puzzle consolidati per un successo che se non è annunciato a priori, poco ci manca! Discorso identico per **Super Mario Advance 2**, un gioco che non mancherà di soddisfare gli appassionati seguaci dell'idraulico più famoso del mondo, con nuova grafica e le i,,ancabili piattaforme divertentissime (non ci si può proprio stancare di lui, mai!!!), mentre un titolo come **Golden Sun** farà sicuramente parlare di sé. Avete presente il mitico **Final Fantasy VII**? Ecco, provate a pensare a un gioco che vi trasporta in un mondo fantastico pieno di avventure, un incrocio tra un Medioevo allegro – possibile? – e una realtà affascinante e coloratissime, un gioco dalla grafica splendida in stile da fumetto giapponese e che proprio da Final Fantasy copia in modo impressionante l'interfaccia di gestione dei personaggi. Anche per quanto riguarda i **combattimenti**, che in questo genere di giochi non mancano mai, ci troviamo dinanzi a qualcosa che si ispira Final Fantasy, con azioni divise **in turni** e la possibilità di selezionare il tipo di **attacco** e il **nemico** da attaccare: veramente incredibile!













MARIO ANCORA IN PISTA

Non ne avete abbastanza di Mario? Volete correre ancora su velocissimi **go-kart** per gare senza tetto né legge? Allora **Mario Kart Supercircuit** è quello che fa per voi! Gare tiratissime con avversari che ben conoscete (la principessa **Peach** e **Donkey Kong** tra i tanti) per un divertimento lungo chilometri e chilometri!
Di seguito troviamo la riedizione di un vecchio classico, **Sabre Wulf** (che molti magari non conoscono), che vi metterà nei panni di un eroico quanto patriottico archeologo che pianta Union Jack (la bandiera inglese) ogni minuto e non perde occasione per cantare l'inno nazionale; l'archeologo sarà alle prese con un malvagio **lupo blu** scaturito dalle profondità della terra che dà un bel po' di grattacapi agli abitanti della zona sovrastante.
Ma la vera innovazione di chiama **Diddy Kong Racing**! Se il gioco può anche ricordare Mario Kart con il nostro Diddy impegnato in una serie di sfide all'ultimo pistone su circuiti divertentissimi anche se si trova ai comandi di un piccolo **aereo**, sono i controlli a serbare le migliori sorprese. Potremo infatti pilotare l'aereo grazie alla solita croce direzionale, ma anche usare la **titl motion**: di che si tratta? Innanzi tutto di una bella innovazione che porta a un controllo del tutto nuovo per una console portatile: volete girare a destra? **Inclinate** il GBA a destra! Dovete salire di quota?
Alzatene la **punta**! E' veramente una bella pensata, che sfrutta anche una realizzazione tecnica di alto livello (i comandi gestiti in questo modo rispondono perfettamente e non danno alcun problema), ma che purtroppo non tiene minimamente conto del difettuccio che affligge da sempre le console portatili: l'**illuminazione**. In condizioni normali è già abbastanza laboriosa la gestione dei riflessi, della luce e dei problemi che ne derivano in termini di gioco: pensate voi dovendosi muovere cosa potrà mai capitare... Wormlight per tutti!

E L'ECTS ?

Tra le cose più interessanti che abbiamo avuto la fortuna di vedere oltre il Canale della Manica, non sono mancati i giochi della **Kemco** (cui presto dedicheremo uno speciale) e tutta una serie di prodotti hardware come le **cover colorate** per Advance o l'intero interessantissimo catalogo della **X-Tecnologies**. Per il resto si è trattato di una fiera che ha mantenuto le aspettative create alla sua vigilia e che ci dà già appuntamento per l'edizione 2002!



LO TROVATE COSÌ

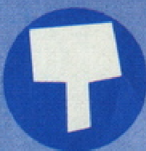


TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP

di Lucio "GT" Prosperi

L'emozione di trovarsi seduti a bordo di un bolide da trecento cavalli, la tensione della gara e il brivido della velocità. Siete pronti per tutto questo? E allora cominciate a cercare il vostro casco!





op Gear GT Championship è il primo gioco di racing a vedere la luce per l'Advance... e non senza ambizioni! L'impatto iniziale (e a voler ben vedere anche il titolo) ricordano non poco la serie di **Gran Turismo**, unanimemente ritenuta quanto di meglio ci sia per gli appassionati di racing games in possesso di una PlayStation.

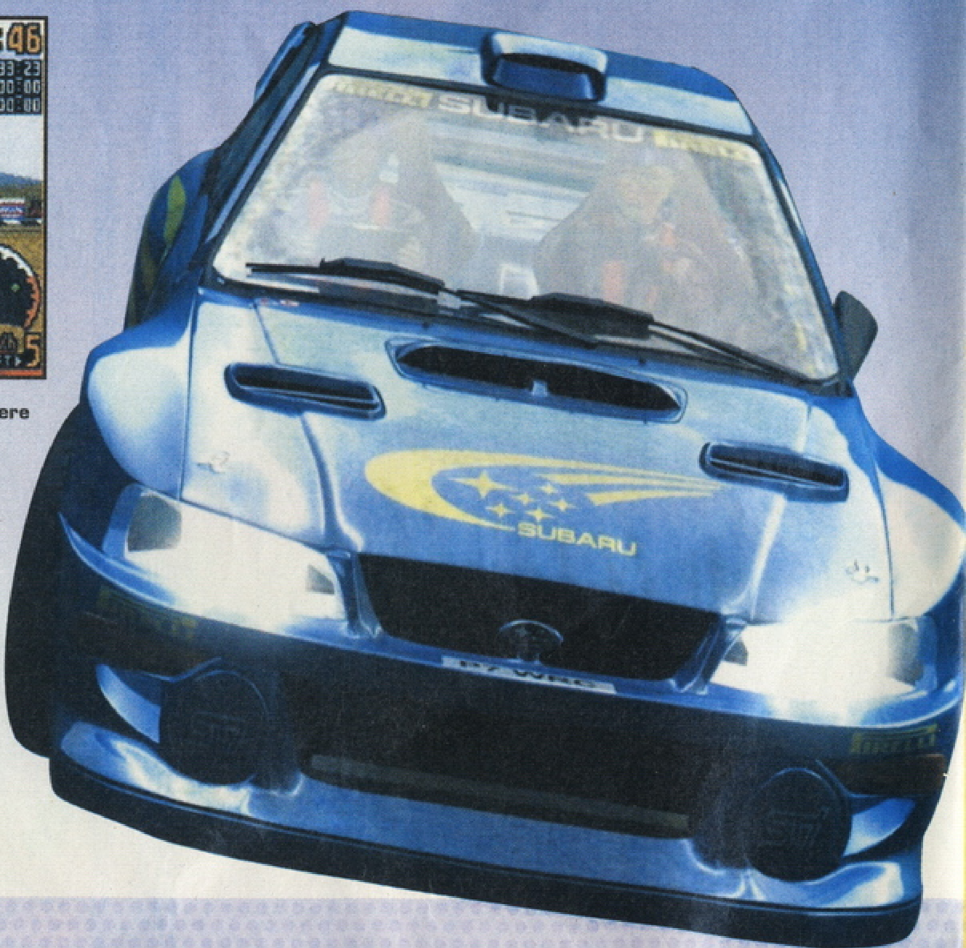


Le indicazioni vi permetteranno di sapere in anticipo che tipo di curva vi attende.

Le similitudini affiorano anche al momento della presentazione, perché gli sviluppatori della **Kemco** hanno ben pensato di mettere in bella mostra una **ragazza** molto carina, che somiglia in modo evidente alla Ai Fukami del gioco della Sony.

TUTTI IN PISTA!

Nel titolo in questione, comunque, vi troverete a poter guidare degli incredibili bolidi, preparati per le gare e fedeli riproduzioni di quelli reali: dalla **Toyota Celica** alla **Subaru Impreza**, con tanto di sponsorizzazioni e un sacco di adesivi. Prima della vettura, però, dovrete decidere se prendere parte a una **singola gara** oppure all'intero **campionato**. In questo secondo caso potrete affrontare l'intero week end, con tanto di prove libere e qualifiche prima del GP. Avrete modo anche di scegliere le **regolazioni** della vettura, modificando un bel po' di aspetti: i giri del motore, lo sterzo, i freni, l'aerodinamica, il peso della carrozzeria e il tipo di **pneumatici**. Questi ultimi saranno particolarmente importanti sia nelle qualifiche sia in gara,







Gli altri avversari costituiscono davvero una sfida impegnativa.



Cercate di restare sempre in pista, se non volete incollarvi nell'erba o nel fango.

Da chi arriva? **Kemco**

Quando? **È già arrivato!**

Che gioco è? **Racing**

VOTO

5

Non garantisce la sensazione di essere alla guida di un bolide da corsa!

Grafica 7

Suono 7

Giocabilità 4

Longevità 6



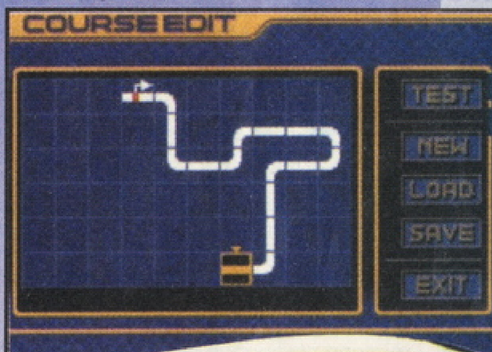
soprattutto a seconda del clima che troverete; le possibilità sono infatti due e potrete così correre in una bella giornata di **sole** oppure sotto un fastidioso **diluvio**. Tutto questo inciderà sulla guidabilità della vettura... o meglio sulla presunta **guidabilità**! Il difetto principale del gioco, infatti, è proprio il fatto che le macchine diano l'impressione di muoversi sui **binari**, come se fossero dei tram. Questo fatto, unito a uno **scrolling** piuttosto scattoso, non garantisce la necessaria fluidità e la sensazione di **velocità** che si richiede a un titolo di questo tipo.

Io ARRIVo PRIMo!

Se dal punto di vista della velocità e della resa realistica GT eccetera eccetera lascia ampiamente a desiderare, almeno da quello **grafico** il lavoro merita una citazione positiva. Se le **piste** non sono un granché, le **macchine** risultano estremamente caratterizzate e ricche di particolari (non ultimi gli **stop posteriori** che si accendono tutte le volte che toccate il tasto del freno). Inoltre, anche gli **effetti atmosferici** sono resi in modo piacevole. Assolutamente degna di nota, poi, la presenza di un **editor** molto semplice che vi permetterà di realizzare tutte le piste che volete, semplicemente accostando i vari pezzi disponibili (ai quali potrete aggiungerne di nuovi, vincendo le varie gare del campionato).

In generale **Top Gear GT Championship** risulta un prodotto abbastanza mediocre, realizzato con cura per quel che riguarda grafica e sonoro, ma poco divertente a causa di una guidabilità davvero ridotta.

Una schermata del facile editor di percorsi.





Potrete scegliere il percorso che preferite, per fare la necessaria pratica...

Un'altra cosa che mi ha particolarmente infastidito è la gestione delle **uscite di pista**: se vi capiterà di andare oltre i cordoli, scoprirete amaramente come i bordi, l'erba e la sabbia siano stati ricoperti probabilmente di colla. Non appena metterete una ruota fuori strada rimarrete praticamente bloccati, con un effetto davvero fastidioso e soprattutto irreale...
È vero che uscire di strada nella realtà provoca dei problemi, ma non mi è mai capitato di vedere un'auto passare da 180 a 20 Km/h nello spazio di un metro!



LO TROVATE COSI'



PINOBEE

Pinobee e' il gioco di piattaforme piu' divertente e completo a cui mi sia mai capitato di giocare. E se a questo aggiungete che non amo il genere...

di Christian "Moulder" Boscolo

OK!



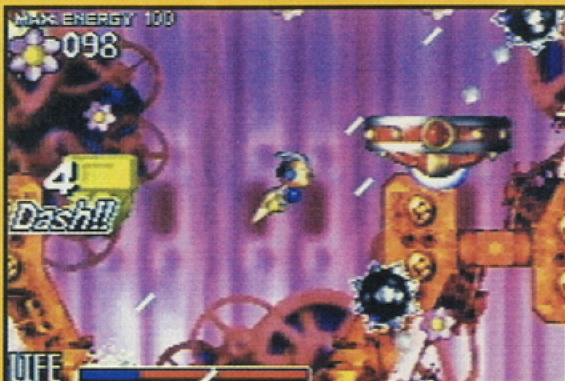
Quando il Megadirettore in persona (Mi riferisco al Sogliola... magari ci scappa una promozione!) mi ha consegnato **Pinobee** devo ammettere che ero piuttosto scettico. In redazione quasi tutti sanno che i giochi di **piattaforme** non sono certo i miei titoli preferiti (per dirla tutta, sono un fanatico delle avventure/rpg), ma mi sono comunque rimboccato le maniche (si fa per dire, visto il caldo infernale!) e ho incominciato a giocare...

GAUDIO, TRIPUDIO E MERAVIGLIA!

Pinobee è un gioco di piattaforme con visuale orizzontale sviluppato da **Activsion**. Nei panni di una simpatica **ape robot** dobbiamo ritrovare il nostro creatore: il valente scienziato **Grandpa Bee**, rapito nel suo laboratorio mentre lavorava a uno dei suoi ipertecnologici progetti.
Non appena accenderete il vostro Gameboy Advance verrete letteralmente rapiti dalla straordinaria **grafica** di questo gioco. Mi ricordo che solo il mese scorso avevo gridato al miracolo mentre recensivo il bellissimo Rayman Advance; ebbene: **Pinobee** è addirittura meglio! Il fantastico mondo in cui vi muoverete non solo è coloratissimo ed estremamente dettagliato, ma è anche incredibilmente **vario**.
Tutti i **fondali** sono ricchi di oggetti con cui interagire: piattaforme mobili, cannoni che vi sparano in ogni direzione, tappeti rotanti, eliche e funghi che vi faranno rimbalzare per lo schermo. Per muovervi all'interno di questo magnifico mondo non dovrete far altro che muovere il vostro pad direzionale, mentre con il tasto A potrete spiccare dei potentissimi **balzi** o addirittura per alcuni secondi **volare**.
Durante il gioco potrete



Una bella corsetta non ha fatto mai male a nessuno!



Questo livello "industriale" accoglie il nostro piccolo eroe con una pioggia per niente piacevole.



Forza Pinobee! Un bel saluto per i lettori di Planet Gameboy!



collezionare dei divertentissimi **power-up** che vi permetteranno di attivare delle barriere difensive, di aumentare la vostra riserva di **energia vitale** o di diventare invincibili per brevi tratti.
Ma la cosa che più mi ha sorpreso è il grande spessore nascosto dietro a un gioco apparentemente semplice. **Pinobee** è anche una vera e



● **Guarda che luna luminosa! Riuscirà Pinobee a vedere il sorgere del sole?**



● **La grafica di questo gioco è veramente colorata e piacevole.**

propria **avventura**, con tanto di enigmi da risolvere, personaggi con cui parlare ed enigmi da superare.
Tutti i vostri progressi verranno registrati sul vostro **diario**, che verrà in questo modo continuamente aggiornato risultando così utilissimo per risolvere l'avventura. I vostri progressi verranno automaticamente registrati in uno dei **tre slot** disponibili, da dove potrete riprendere il gioco in qualsiasi momento senza il bisogno di inserire lunghissime password o altre amenità del genere.

BINGOO!

Una delle cose che più mi è piaciuta in questo gioco è l'originale **gestione degli oggetti** e dell'**inventario** che riesce a rendere **Pinobee** un gioco davvero innovativo. Durante la partita troverete delle **tessere** in tre diversi colori contenenti uno dei **quattro semi** delle carte da gioco (fiori, picche, cuori e quadri).
Esistono **18** diversi tipi di tessere per un totale di **54** diversi oggetti.

Quando riuscirete a completare una riga dello stesso seme all'interno di una categoria di colore avrete fatto **Bingo** e guadagnerete in questo modo un potere speciale.
Ma non è finita qui! Se riuscirete a raccogliere tutte le tessere o se riuscirete a trovare le tessere speciali (il **Re** e la **Donna**), avrete un'altra incredibile sorpresa che per il momento non vi voglio svelare (anche perché per il momento non l'ho ancora scoperta! Ma lo scoprirò... ohh se lo scoprirò.)

CONCLUDENDO!

Pinobee è davvero un gioco eccezionale! È divertente, colorato, pieno di colpi di classe e incredibilmente originale. Lo consiglio senza riserve indistintamente a tutti, anche a quelli che non amano il genere platform perché lo trovano ripetitivo e noioso.
Pinobee è infatti un gioco a sé, un ibrido tra un'**avventura** e un **platform** davvero unico nel suo genere.
È il classico gioco pieno di sorprese che non manca di stupirvi dopo ogni livello, senza contare che non è per nulla difficile né frustrante come purtroppo accade troppo spesso in questo genere di giochi. Non lasciatevelo sfuggire... mi ringrazierete!

Da chi arriva?
Activision

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Platform

VOTO
9

Grafica eccezionale, giocabilità e originalità. Se avete visto un altro gioco del genere non siete di questo pianeta!



Grafica	10
Suono	7
Giocabilità	9
Longevità	9





LO TROVATE COSI'



KRAZY RACERS



Uno dei 'marchi di fabbrica' della Nintendo sono i racing games con buffi personaggi sui go-kart. Krazy Racers s'inserisce alla perfezione nella categoria, con risultati davvero notevoli.

di Lucio "GT" Prosperi



Perché dei buffi, bizzarri e un po' stupidi personaggi, dalle espressioni particolarmente idiote, decidano di sfidarsi in un accesissimo torneo guidando dei **go-kart**, non è una cosa che ci deve riguardare. Ognuno è libero di fare quello che più gli va... e senza dubbio questi esseri – dovendo convivere con la loro natura perlomeno discutibile – hanno tutti i diritti di passare il loro tempo come meglio credono.

La cosa interessante è che questa loro smania di velocità e di corse vi offre la possibilità di disporre di un **racing game** estremamente divertente, molto colorato e che giocherete molto a lungo!



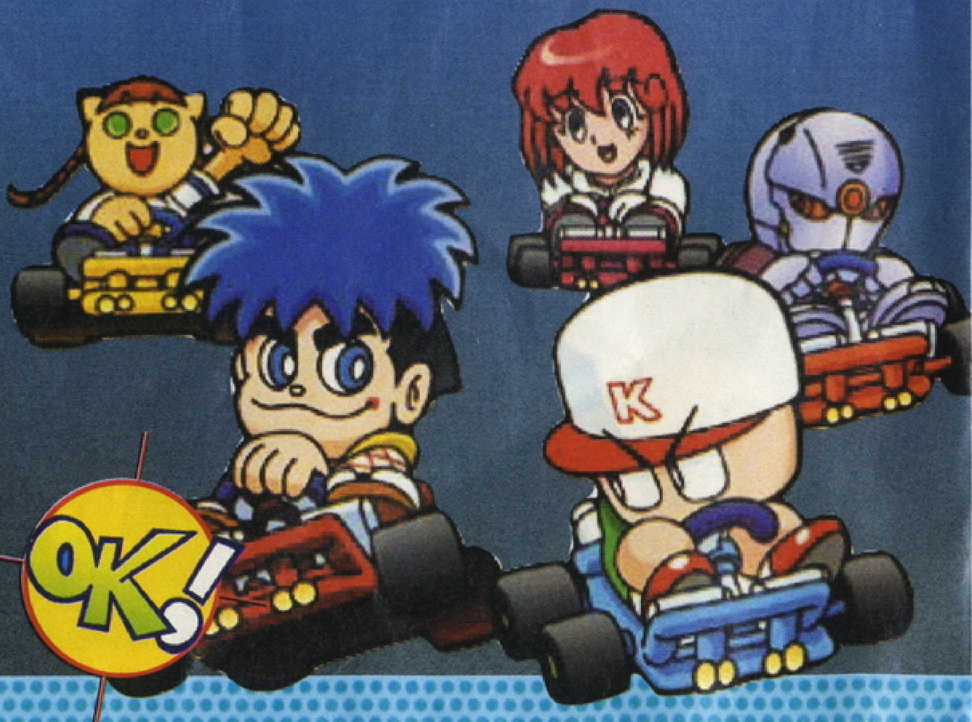
L'icona in alto a sinistra vi segnala il tipo di arma di cui disponete.



Ecco uno degli effetti dei power up che potete raccogliere.



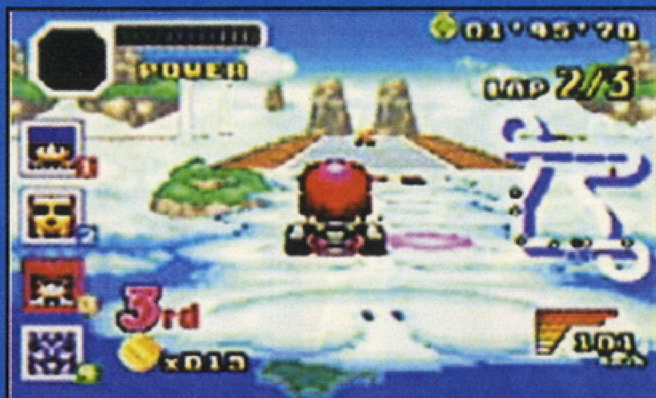
Ci sono anche dei tracciati sospesi nello spazio, con il rischio di cadere nel vuoto.





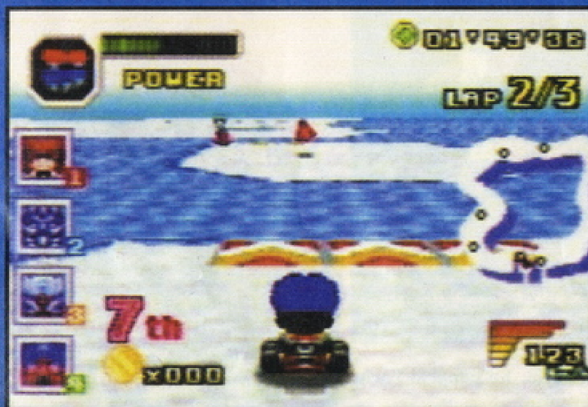
BUFFI E VELOCI

Nonostante l'aspetto di **Krazy Racers** sia piuttosto infantile, lo spessore di gioco è davvero elevato. Innanzitutto – a meno che non decidiate di prendere parte a qualche gara così, senza impegno – dovrete affrontare un **campionato** lungo e duro, non prima di aver superato alcune prove e guadagnato la **patente**. Le varie gare del torneo, infatti, saranno accessibili solamente dopo che avrete dimostrato di saper guidare il vostro kart e superato una serie di **'esami'**. A questo punto poterete cominciare a gareggiare, confrontandovi con un sacco di avversari, all'interno di piste che vi porteranno a visitare i più differenti luoghi della galassia. Dopo una partenza in un piccolo **isolotto tropicale**, infatti, vi troverete su un tracciato ricavato da un **iceberg**, un altro sospeso in una **dimensione parallela** e un altro formato da una serie infinita di **buchi** da evitare...



Sulla sinistra sono indicate le posizioni dei piloti.

La varietà di piste è senza dubbio uno degli elementi più interessanti del gioco, cui senza dubbio va aggiunta la presenza di numerosi **power up** che potrete utilizzare. In ogni gara, infatti, passando sopra dei **birilli**, acquisirete un'**arma** (birillo rosso) che dovrete utilizzare per ostacolare gli avversari o un **turbo** (birillo blu) che vi consentirà di sfrecciare a folle velocità per qualche secondo. In questo modo l'esito di una gara non potrà mai dirsi scontato, visto che utilizzando uno dei bonus potreste bloccare la fuga di un avversario proprio sul traguardo... e viceversa! La presenza di questi power up garantisce alla corsa una notevole varietà di situazioni, che sommata alla presenza di tracciati sempre più complessi e impegnativi vi farà giocare a **Krazy Racers** per un sacco di tempo.



Fate attenzione a non finire in acqua, se non volete perdere tempo prezioso.



Il tracciato sull'isola tropicale! Nostalgia per le vacanze?

PARLANDO DI GRAFICA E SONORO

Se la struttura di gioco risulta impeccabile il merito è anche della realizzazione **grafica** e del **sistema di controllo**. Quest'ultimo è precisissimo, e potrete guidare il vostro kart con la massima naturalezza. La realizzazione tecnica, poi, è semplicemente favolosa, grazie a una grafica **chiara** ma allo stesso tempo molto simile a quella di un cartone animato. Ben fatti i vari **piloti** ma soprattutto le **piste**, contraddistinte dalla presenza di **incroci**, salti nel vuoto, saliscendi e un sacco di **ostacoli**. Sullo stesso livello il **sonoro**, composto da musichine sempre diverse e mai fastidiose, cosa piuttosto rara – in generale – sulle console portatili. Insomma, se cercate una valida alternativa ai vari Mario Kart, questo **Krazy Racers** ha tutte le caratteristiche giuste per appassionarvi e, cosa ancora più importante, divertirvi!

Da chi arriva? **Konami**

Quando? **È già arrivato!**

Che gioco è? **Racing**

VOTO

8

Un gioco forse non originalissimo, ma colorato, giocabilissimo ed estremamente divertente!



Grafica 8

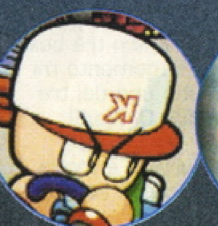
Suono 8

Giocabilità 9

Longevità 8








LO TROVATE COSÌ



Continuiamo a prenderci a pugni in faccia! Tanto e' per finta o quasi...

READY 2 RUMBLE



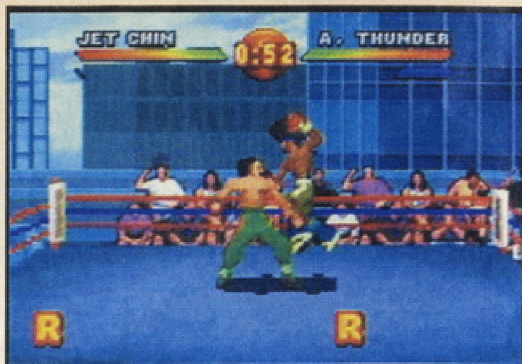
di Christian "Moulder" Boscolo

Chi di voi non ha mai desiderato diventare un abile boxeur? Muscoli d'acciaio, borse miliardarie e bellissime donne sono solo un piccolo esempio di quanto la vita del pugile sia ricca di soddisfazioni. Certo, anche questo bellissimo sport può avere qualche controindicazione, come per esempio il conto del dentista dopo un incontro andato male, o la spiacevole sensazione di sentire le campane di bordo ring anche quando state comodamente seduti sul divano di casa vostra. Ma volete mettere la soddisfazione!

Ecco il nostro avversario: ha proprio l'aria di essere un duro!

PUGILI SI NASCE... O SI DIVENTA?

Ready2Rumble è un gioco di boxe sviluppato dalla **Midway** (avete presente quella dei flipper?) per Gameboy Advance; impersonerete uno degli **otto** buffissimi pugili a vostra disposizione nel tentativo di conquistare il titolo mondiale.
All'inizio di ogni partita potrete scegliere tra tre diverse modalità: **Arcade**, **Championship** e **Survival**.
La modalità arcade è quella più semplice e intuitiva; basta scegliere un pugile e combattere contro tutti gli avversari che verranno selezionati dal computer. Una volta sconfitti tutti i pugili guadagnerete la possibilità di combattere contro tre boxeur 'speciali', (per il momento mi limito a dirvi che uno dei tre sarà... **Shaquille O' Neal**! Auguri!).
La modalità Survival è molto simile a quella che vi ho appena descritto, con la sola differenza che passando da un incontro all'altro non avrete la possibilità di riposarvi, quindi i pugni assorbiti in ogni combattimento si ripercuoteranno su quello successivo. In pratica è come combattere da solo contro gli otto pugili **contemporaneamente**, solo che li affronterete uno alla volta.
L'ultima modalità (Championship) è quella più interessante e impegnativa; infatti, non dovrete solo limitarvi a combattere, ma avrete anche la possibilità di **allenare** il vostro pugile per migliorare le sue caratteristiche. Le sezioni di **allenamento** sono delle vere e proprie prove di abilità, quasi dei sottogiochi che richiedono buona coordinazione nei movimenti e colpo d'occhio. Dopo avere superato alcune prove inizierete a combattere contro i primi avversari fino ad arrivare (nella migliore delle ipotesi!) al match finale per la conquista del titolo.

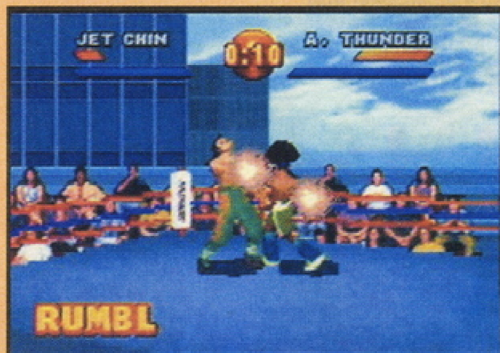


Afro Thunder spicca un balzo e si appresta a stendere il rivale...





Rivera sembra intenzionato a stendere Chin in un battibaleno...



Ma guarda che sorpresa! Chin le prende anche da Afro Thunder!

Da chi arriva?
Midway

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Sportivo

VOTO

7,5

Un gran bel gioco anche se non facilissimo...



Grafica	8
Suono	7
Giocabilità	7
Longevità	8

GRAFICA DA CAPOGIRO!

Graficamente **Ready2Rumble** è un gioco davvero ben realizzato: la grafica è dettagliata e ricca di colori e i movimenti dei pugili sono ottimamente animati. I personaggi sono disegnati in uno stile **cartoons** molto azzeccato, e solo guardando il loro aspetto fisico riuscirete a capire con facilità i **punti deboli** e le loro caratteristiche tecniche. Anche il **sonoro** è molto curato: il rumore dei colpi è realistico e le presentazioni all'americana in un perfetto parlato sono davvero evocative.
L'unico difetto che ho riscontrato è relativo alla **difficoltà**, che mi è sembrata piuttosto elevata. Anche se il sistema di controllo è abbastanza semplice, il D-pad per muoversi e i pulsanti **A** e **B** per effettuare le combinazioni di pugni, scoprirete ben presto che non sarà facile sconfiggere anche solo i primi avversari senza una buona sessione di allenamento. Del resto questo potrebbe anche essere un vantaggio per i più esperti, che vedono in questo modo aumentare il **livello di sfida** e la longevità di questo titolo. Per concludere, direi che questo **Ready2Rumble** è senza dubbio un gran bel gioco: divertente, con una bella grafica e una grande giocabilità, tutte ottime ragioni per correre a comprarlo!

POKÉMON ZONE

Tutti gli attacchi dei Pokémon

Siete allenatori superesperti? Allora questa sezione non vi servira' di certo, ma se solo volete approfondire la vostra conoscenza dei Pokemon ecco una buona possibilita' con questo esclusivo reportage sulle abilita' offensive dei nostri Pokemon!!!

041: Zubat (Veleno - Volante)

Inizio - Leech Life (Insetto)
Livello 10 - Supersonic (Normale)
Livello 15 - Bite (Normale)
Livello 21 - Confuse Ray (Fantasma)
Livello 28 - Wing Attack (Volante)
Livello 36 - Haze (Ghiaccio)



Zubat

042: Golbat (Veleno - Volante)

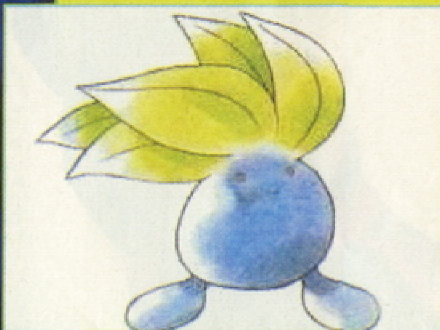
Livello 32 - Wing Attack (Volante)
Livello 43 - Haze (Ghiaccio)



Golbat

043: Oddish (Erba - Veleno)

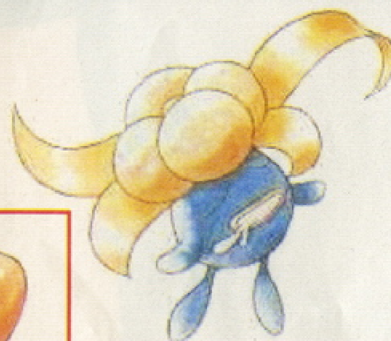
Inizio - Absorb (Erba)
Livello 12 - Veleno Powder (Veleno)
Livello 17 - Stun Spore (Erba)
Livello 19 - Sleep Powder (Erba)
Livello 24 - Acid (Veleno)
Livello 33 - Petal Dance (Erba)
Livello 46 - Solar Beam (Erba)



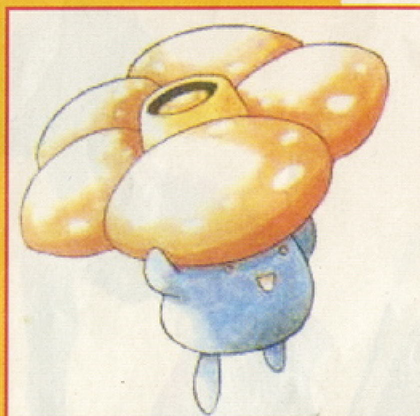
Oddish

044: Gloom (Erba - Veleno)

Livello 28 - Acid (Veleno)
Livello 38 - Petal Dance (Erba)
Livello 52 - Solar Beam (Erba)

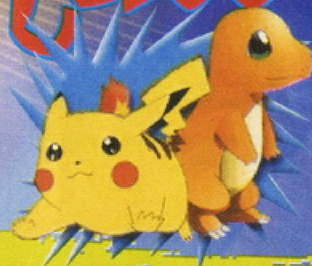


Gloom



Vileplume

045: Vileplume (Erba - Veleno)



046: Paras
(Insetto - Erba)

Inizio - Scratch (Normale)
Livello 13 - Stun Spore (Erba)
Livello 20 - Leech Life (Insetto)
Livello 27 - Spore (Erba)
Livello 34 - Slash (Normale)
Livello 41 - Growth (Normale)



Paras



047: Parasect
(Insetto - Erba)

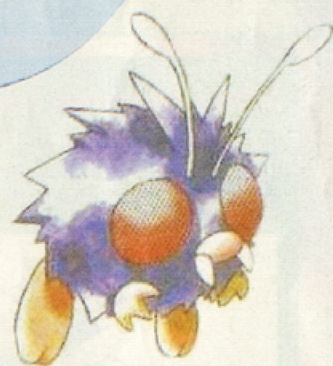
Livello 30 - Spore (Erba)
Livello 39 - Slash (Normale)
Livello 48 - Growth (Normale)



Parasect

048: Venonat
(Insetto - Veleno)

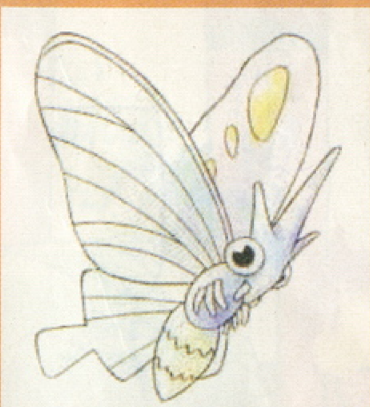
Inizio - Tackle (Normale)
Inizio - Disable (Normale)
Livello 24 - Veleno Powder (Veleno)
Livello 27 - Leech Life (Insetto)
Livello 30 - Stun Spore (Erba)
Livello 35 - Psybeam (Psichico)
Livello 38 - Sleep Powder (Erba)
Livello 43 - Psychic (Psichico)



Venonat

049: Venomoth
(Bug - Veleno)

Livello 38 - Psybeam (Psichico)
Livellc 43 - Sleep Powder (Erba)
Livello 50 - Psychic (Psichico)



Venomoth

050: Diglett (piano)

Inizio - Scratch (Normale)
Livello 15 - Growl (Normale)
Livello 19 - Dig (piano)
Livello 24 - Sand Attack (Normale)
Livello 31 - Slash (Normale)
Livello 40 - Earthquake (piano)



Diglett

051: Dugtrio (piano)

Livello 35 - Slash (Normale)
Livello 47 - Earthquake (piano)



Dugtrio

052: Meowth (Normale)

Inizio - Scratch (Normale)
Inizio - Growl (Normale)
Livello 12 - Bite (Normale)
Livello 17 - Pay Day (Normale)
Livello 24 - Screech (Normale)
Livello 33 - Fury Swipes (Normale)
Livello 44 - Slash (Normale)



Meowth

053: Persian (Normale)

Livello 37 - Fury Swipes (Normale)
Livello 51 - Slash (Normale)



Persian

054: Psyduck (Acqua)

Inizio - Scratch (Normale)
Livello 28 - Tail Whip (Normale)
Livello 31 - Disable (Normale)
Livello 36 - Confusion (Psichico)
Livello 43 - Fury Swipes (Normale)
Livello 52 - Hydro Pump (Acqua)



Psyduck

055: Golduck (Acqua)

Livello 39 - Confusion (Psichico)
Livello 48 - Fury Swipes (Normale)
Livello 59 - Hydro Pump (Acqua)



Golduck

056: Mankey (Lotta)

Inizio - Scratch (Normale)
Inizio - Leer (Normale)
Livello 15 - Karate Chop (Normale)
Livello 21 - Fury Attack (Normale)
Livello 27 - Focus Energy (Normale)
Livello 33 - Seismic Toss (Lotta)
Livello 39 - Thrash (Normale)



Mankey





057: Primeape (Lotta)

Livello 37 - Seismic Toss (Lotta)
Livello 46 - Thrash (Normale)



Primeape

058: Growlithe (Fuoco)

Inizio - Bite (Normale)
Inizio - Roar (Normale)
Livello 18 - Ember (Fuoco)
Livello 23 - Leer (Normale)
Livello 30 - Take Down (Normale)
Livello 39 - Agility (Psichico)
Livello 50 - Flamethrower (Fuoco)



Growlithe

059: Arcanine (Fuoco)



Arcanine

060: Poliwag (Acqua)

Inizio - Bubble (Acqua)
Livello 16 - Hypnosis (Psichico)
Livello 19 - Acqua Gun (Acqua)
Livello 25 - Doubleslap (Normale)
Livello 31 - Body Slam (Normale)
Livello 38 - Amnesia (Psichico)
Livello 45 - Hydro Pump (Acqua)m



Poliwag

061: Poliwhirl (Acqua)

Livello 26 - Doubleslap (Normale)
Livello 33 - Body Slam (Normale)
Livello 41 - Amnesia (Psichico)
Livello 49 - Hydro Pump (Acqua)



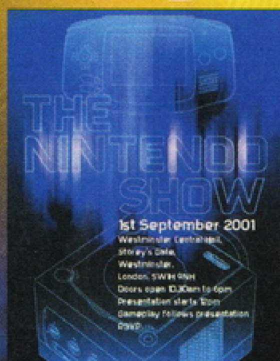
Poliwhirl

062: Poliwrath (Acqua - Lotta)



Poliwrath

Tutte le novità in diretta da Londra!



Impossibile non dedicare questa seconda sezione della Poke'mon Zone a un'intera area del Nintendo Show che in nostro onore e' stata chiamata... Poke'mon Zone!



Chiaramente si è trattato di una pura e semplice coincidenza, ma a tutti i redattori inviati ha fatto un gran piacere constatare che ci fosse una zona completamente dedicata ai **Pocket Monster**; niente di nuovo sotto il sole del mondo Pokémon? Ragazzi! Tenetevi forte, perché stanno per arrivare delle novità che vi manderanno completamente fuori di testa! Cominciamo a parlare di carte.

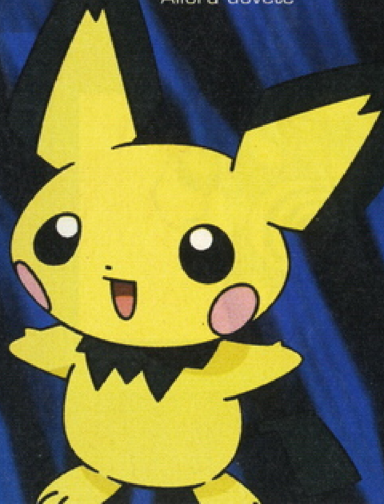
IL FUTURO DEL GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Avete già provato a giocare con le mitiche **carte Pokémon**? Non ancora? Allora dovete assolutamente provvedere, giocare e diventare dei perfetti allenatori anche con le carte, preparandovi per all'arrivo della nuova versione con **banda magnetica**. Di cosa stiamo parlando? Siamo forse impazziti? E che cos'è quello strano aggeggio collegato al GBA?



UN NUOVO LETTORE PER LE NUOVE CARTE

Pensate alle **carte telefoniche**. Su ognuna di esse vengono registrati dei dati che un apposito lettore è in grado di interpretare, restituendo al telefono un flusso di informazioni che potremo leggere sul display; le nuove carte Pokémon funzionano pressapoco nella stessa maniera, solo che sono state studiate e realizzate per divertirci ancora di più, stringendo ulteriormente i legami tra il mondo del gioco di carte collezionabili e le console targate Nintendo. Ogni carta contiene infatti **due bande magnetiche**, una con tutte le informazioni



DRAGON BALL

di Lucio 'GT' Prosperi

Uno dei maggiori successi televisivi degli ultimi anni è senza dubbio Dragonball che, se non ha generato una mania mondiale a livello Pokémon, si è conquistato una grande fetta di ammiratori.



DRAGON BALL





GameBoy Planet è sempre con voi, e ha deciso di regalare uno specialone da collezionare diviso addirittura in due puntate, curato dal nostro superesperto Lucio "GT" Prosperi. Non avete ancora girato la pagina per cominciare a leggere? E cosa aspettate?

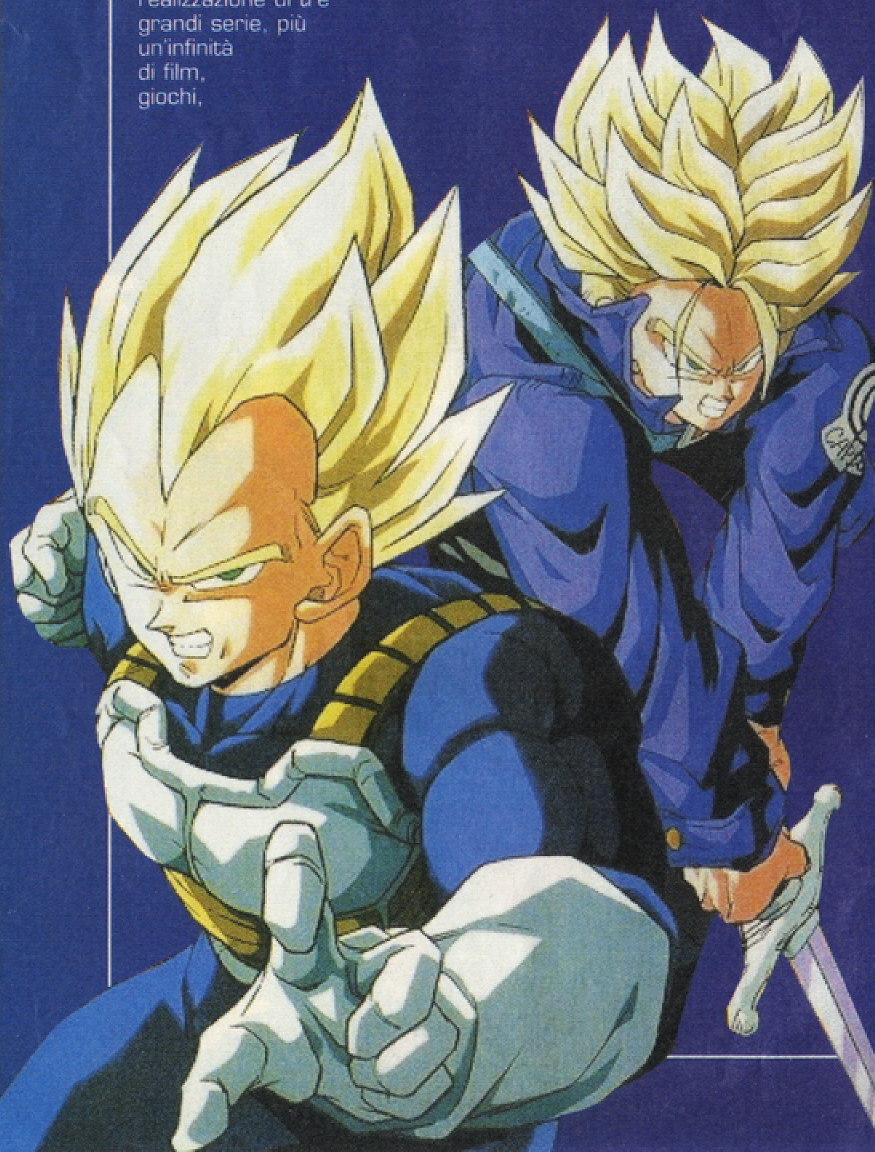
In **Giappone** vanno letteralmente matti per i fumetti (che chiamano **manga**), di qualunque natura essi siano. La loro produzione è sterminata: ci sono storie drammatiche, fantastiche, ambientate nel futuro, comiche e chissà quant'altro. Uno dei più amati autori – relativamente ai manga comici – è senza dubbio **Akira Toriyama**, autore di capolavori come **Dottor Slump e Arale** e soprattutto la saga di **DragonBall**. Il successo di questo fumetto ha portato alla realizzazione di tre grandi serie, più un'infinità di film, giochi, videogames, pupazzi e tutto quanto possa fare fenomeno di massa.

Molto probabilmente la maggior parte di voi avrà cominciato ad amare i personaggi di DragonBall grazie al **cartone animato** che viene trasmesso da una televisione privata. Come spesso avviene, le differenze tra il cartoon e il manga originale sono piuttosto rilevanti, a partire dai **nomi** che il doppiaggio italiano ha in alcuni casi storpiato. In questo nostro breve viaggio nell'universo di DragonBall, dunque, utilizzeremo fatti, nomi e vicende come li potete trovare nel fumetto... così, se non lo avete ancora fatto, sarete invogliati a leggerlo. Ve lo consigliamo, visto che è uno dei più belli disponibili!



UN PO' DI STORIA

Le vicende narrate si possono suddividere in tre grandi serie: **Dragonball**, **Dragonball Z** e **Dragonball GT**. Le prime due esistono sia come fumetti sia come video, mentre l'ultima è disponibile solo in videocassetta. Tutta la serie è incentrata sulle vicende di **Son Goku**, un bizzarro incrocio tra un essere umano e una scimmia, capace – nel prosieguo dell'avventura – di evolversi in modo incredibile e acquisire dei poteri spaventosi e devastanti. Goku è l'unico personaggio ad avere un ruolo centrale in tutte e tre le serie. Al suo fianco, poi, si alternano numerosi altri personaggi, sia buoni che cattivi, in un intreccio di incontri/scontri e combattimenti. Il punto di forza della serie è costituito proprio dalla **lotta** tra i vari protagonisti, in grado di migliorare con il passare del tempo, sviluppando caratteristiche fisiche e mentali sempre più evolute e soprattutto in grado di sprigionare una forza di volta in volta più devastante. In questa prima parte dello speciale riassumeremo la **trama** della prima serie, vi presenteremo i **personaggi principali** e vi racconteremo alcune **curiosità** relative alla



CURIOSITÀ



Akira Toriyama... chi è costui?

È grazie alla sua bravura, alla sua fantasia e alla sua brava dose di follia se possiamo gustarci le avventure di Goku e dei suoi amici.

Nato ad Aichi, piccola città del Giappone nel 1955, dopo il diploma ha cominciato il suo lavoro di fumettista. Nonostante gli inizi non siano stati dei più esaltanti, non si è perso d'animo e finalmente - dopo quattro anni di tentativi caduti nel vuoto - una sua breve storia, Wonder Island, vince un concorso e viene pubblicata dalla Shueisha, la sua futura casa editrice. In poco tempo Akira raggiunge un livello di popolarità incredibile, tanto da aprire uno studio tutto suo: il celebre Bird Studio, dal quale escono capolavori assoluti come Dr. Slump e Arale e, appunto, DragonBall.

Perché Kamehameha?

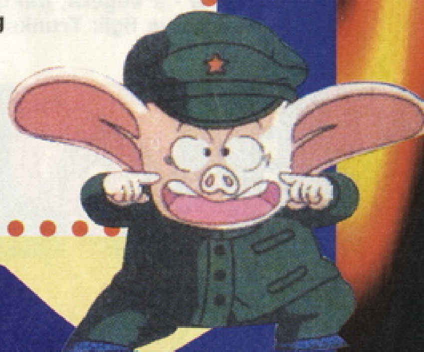
Una delle armi a disposizione di Goku per sconfiggere i suoi nemici è la Kamehameha, un'onda energetica di grandissima potenza che è in grado di scagliare dalle mani, dopo essersi concentrato. L'origine di questo nome sembra essere merito della moglie di Akira Toriyama che, interrogata a tal proposito dal marito, avrebbe proposto questa parola, che altro non è che il nome di un mitico re hawaiano.



La questione dei nomi

Come già accennato, ci sono notevoli differenze nella scelta dei nomi, tra la versione originale giapponese e quella a cartoni animati doppiata in italiano. Qui di seguito vi mostriamo una tabella comparativa per potervi orientare tra i vari nomi:

NOME ORIGINALE	***NOME CARTONE***
Son Goku	**Son Goku**
Chichi	**Chichi**
Tenshinhan	**Tensing**
Chaozi	**Rif**
Bulma	**Bulma**
Piccolo	**Junior**
Maestro Muten	**Muten**
Yamcha	**Yanco**
Crilin	**Crili**
Olong	**Oscar**



DRAGON BALL



I PERSONAGGI



Goku

È il personaggio principale di DragonBall, quello con il quale si può identificare tutta la serie. Il suo vero nome è Kakaroth - figlio del guerriero Bardack – è un Sayian ed è nato sul pianeta Vegeta. Poco prima che il suo mondo venisse distrutto da Freezer, Kakaroth è stato inviato sulla Terra a bordo di una piccola capsula, con la missione di conquistarla. Giunto sul nostro pianeta, è stato allevato dall'anziano Son Gohan, che lo ha chiamato Goku. Nonostante l'aspetto umano è dotato di una coda e della capacità (che però non è in grado di controllare) di trasformarsi in un gigantesco scimmione durante le notti di luna piena. Nel corso delle tre serie lo vedremo evolversi e raggiungere una potenza sconosciuta a qualunque essere vivente e combattere molte volte per difendere la Terra da nemici fortissimi e terribili. Si sposerà con Chichi dalla quale avrà due figli: Gohan e Goten.

Crilin



È il primo vero amico del piccolo Goku... I due si incontrano la prima volta alla Kame House, quando entrambi chiedono al maestro Muten di essere presi come suoi allievi, e da quel momento lavorano spalla a spalla per apprendere le tecniche di lotta. Dopo i primi screzi, i due giovani lottatori stringono una profonda e quanto mai salda amicizia, che li porterà spessissimo a combattere uno al fianco dell'altro. In DragonBall Z si sposerà con C18, con cui avrà una figlia di nome Marron.

Piccolo



Figlio del Grande Mago, Piccolo è nato pochi istanti prima della morte del padre, generato per continuare la sua opera di distruzione. È un namecciano, e da lui e dalla sua nemesi buona Dio dipende l'esistenza delle sfere del Drago. Sconfitto da Goku nella finale del torneo Tenkaichi, tornerà – dalla parte dei buoni – nella seconda serie e sarà determinante nelle battaglie contro terribili avversari.

Bulma

È la prima persona di cui facciamo la conoscenza in DragonBall. È una fanciulla molto carina e amante dell'avventura, per questo si è messa alla ricerca delle sette sfere del Drago. È la figlia del Dr. Brief - proprietario della Capsule Corp. – e anche un'eccellente inventrice. Dopo un breve fidanzamento con Yamcha, si legherà – nella seconda serie - a Vegeta, dal quale avrà due figli: Trunks e Bra.





Maestro Muten

Considerato per molto tempo il più forte lottatore del mondo, sarà il maestro di Goku e Crilin, ai quali insegnerà numerose tecniche di combattimento. È un vecchietto molto arzillo (e un po' maniaco...) e amante delle belle ragazze, che cerca sempre di conquistare mostrando la sua abilità. È senza alcun dubbio uno dei personaggi più divertenti e spiritosi di tutta la serie!

Olong



L'aspetto non lo aiuta di certo... è infatti un maialino, a voler ben vedere anche piuttosto brutto. È però in grado di trasformarsi in qualunque cosa, potere questo che potrebbe garantirgli una forza incredibile. Peccato che le sue mutazioni siano di brevissima durata...

DELLA PRIMA SERIE



Yamcha

È il primo vero nemico che Goku deve affrontare proprio mentre è alla ricerca delle Sfere del Drago. Il giovane e impacciato predone del deserto è costretto a convivere con un grosso problema: ha una paura folle delle ragazze, paura che lo porta addirittura a fuggire quando se ne trova davanti una. È anche un discreto lottatore, anche se non raggiungerà mai i livelli di Goku e Crilin. Si fidanzerà per un breve periodo con Bulma.

Chichi



È ancora una bambina quando incontra Goku e gli strappa una... promessa di matrimonio. I due si rincontrano nuovamente durante il 23° Tenkaichi e Goku – vista la sua insistenza – accetta di sposarla alla fine della competizione. Pur conoscendo molto bene le arti marziali, Chichi sceglierà di non praticarle più e di dedicarsi completamente alla famiglia e ai suoi figli: Gohan e Goten.

Jaozi

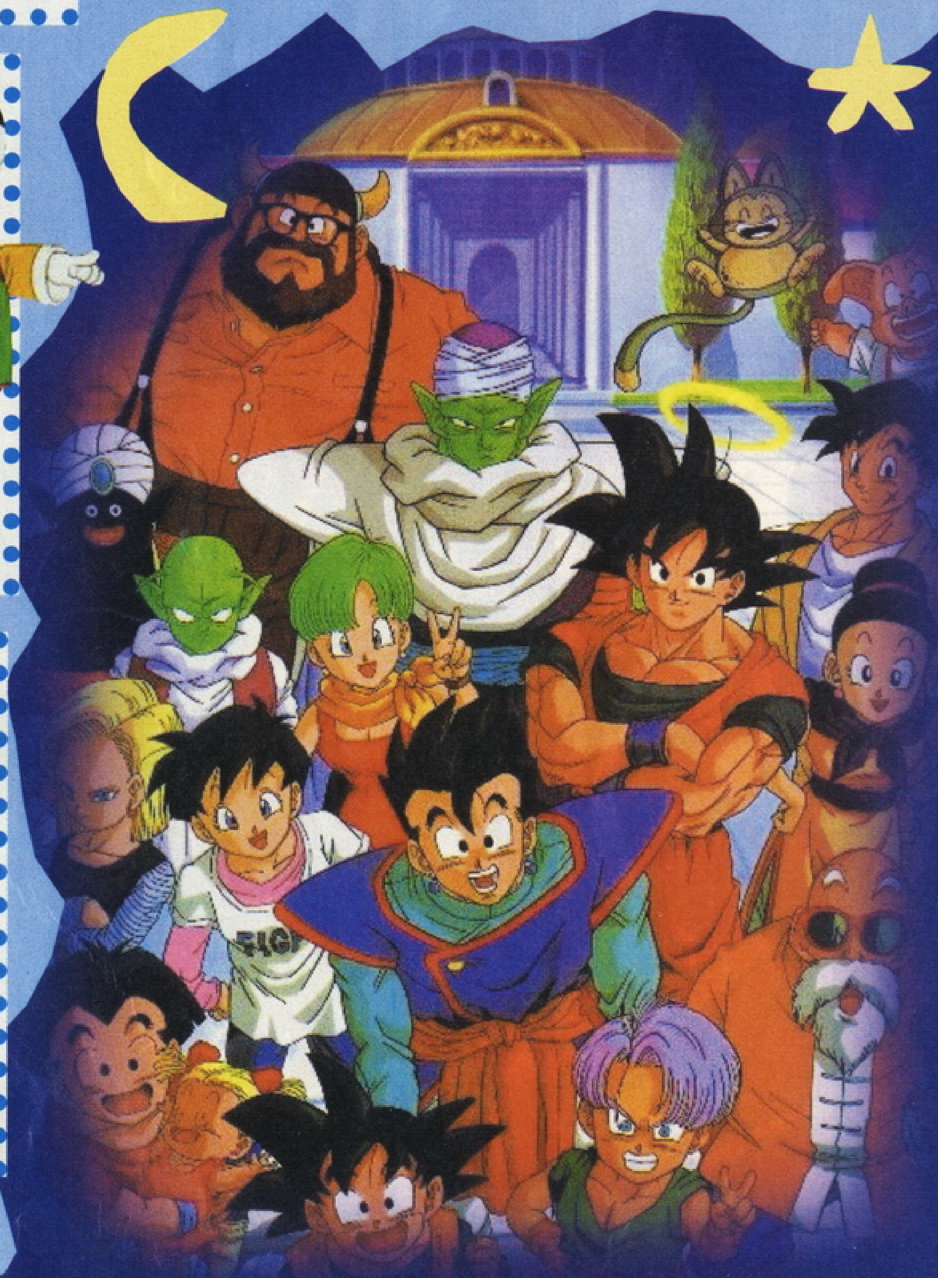


personaggio davvero bizzarro, a causa di un aspetto che lo porta ad assomigliare molto a una bambola. È anch'egli un discepolo dell'Eremita della Gru e possiede dei poteri telecinetici che gli consentono di generare l'onda Dodonpa, un pericolosissimo raggio capace di fronteggiare anche la Kamehameha.

Tenshinhan



Questo abile lottatore è un discepolo dell'Eremita della Gru. La sua caratteristica fisica principale sono i tre occhi (i due 'classici' più uno nel centro della fronte) che gli permettono di individuare con precisione i movimenti degli avversari. Si presenta inizialmente come un acerrimo nemico di Goku, ma alla fine del Tenkaichi, che li vede scontrarsi in finale, i due diventano grandi amici.





DRAGON BALL





lavorazione dell'opera. Sul prossimo numero, invece, le trame e i personaggi delle altre due serie, oltre a una panoramica su tutti i videogames usciti finora. Perciò allacciate le cinture e preparatevi a questo lungo viaggio alla scoperta di tutti i segreti di Goku e compagni!

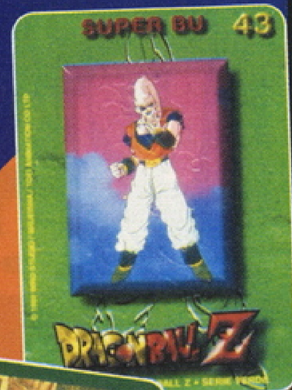
DRAGONBALL

La serie di DragonBall si apre facendoci conoscere subito il personaggi principale: **Goku**. Si tratta di un bambino piuttosto strano che è sempre vissuto da solo con il nonno e non ha mai avuto contatti con altri esseri umani. Dopo la morte del vecchio decide di partire e incontra **Bulma**, una ragazza molto vivace che gli racconta di essere in viaggio per raccogliere le **Sette Sfere del Drago**. Una volta in possesso di tutte le sfere è possibile evocare il drago **Shenron** e chiedergli di esaudire un desiderio. A questo punto le sfere si sparpagliano per il mondo... in attesa che qualcuno le recuperi e formuli un altro desiderio. Goku – che possiede la sfera con quattro stelle – decide di unirsi al viaggio... e qui parte l'avventura che porterà i due a incontrare molti personaggi, buoni e cattivi. Dopo poco tempo Bulma e Goku fanno la conoscenza del **Maestro Muten**, l'eremita della tartaruga e grande esperto di arti marziali; **Olong**, un bizzarro porcellino capace di trasformarsi (per poco tempo) in qualunque cosa; **Yamcha**, un ragazzo che mostra subito un certo interesse per Bulma. Ma devono anche scontrarsi con il perfido **Pilaf**, che è intenzionato ad appropriarsi delle sfere per utilizzarle per i suoi scopi malvagi. Alla fine di una serie di avventure e pericoli i nostri eroi riescono a sconfiggere Pilaf e a invocare il drago... ma sul più bello è Olong a formulare il desiderio: un paio di **mutandine**! A questo punto Goku, che ha dimostrato di possedere una forza assolutamente non comune, decide di andarsi ad allenare alla **Kame House** dal maestro Muten, insieme con **Crilin**, un altro ragazzino che desidera apprendere le tecniche di combattimento. I due iniziano un durissimo allenamento per prepararsi al grande torneo che mette di fronte tutti i più grandi lottatori del mondo: il **Tenkaichi**.

Il torneo ha un regolamento ben preciso ma molto semplice: niente armi; chi cade dalla pedana, si arrende o piange, perde. In finale arrivano Goku e **Jackie Chun** (che altri non è che il maestro Muten travestito); dopo un durissimo scontro è Chun ad aggiudicarsi la vittoria e il premio. Finito il torneo Goku decide di rimettersi alla ricerca delle sfere del Drago e s'imbatte in una terribile organizzazione criminale, anch'essa preoccupata di riunire tutte le sfere: il **Red Ribbon**. Il piccolo Goku, che nel frattempo ha incrementato notevolmente le sue abilità, è costretto ad affrontare – con l'aiuto di Bulma e Crilin – i terribili sottoposti del generale **Black** e faticherà un bel po' per sconfiggerli ed evocare così il drago Shenron, chiedendogli di far resuscitare il padre del piccolo **Upa**, morto

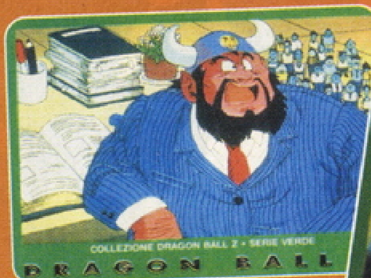




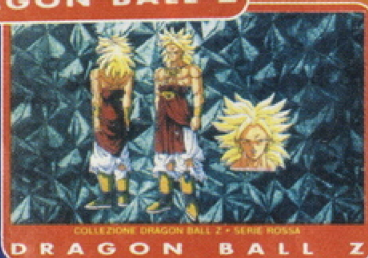


LE CARTE







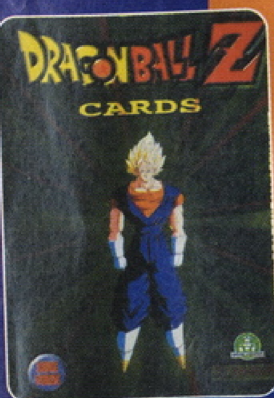


Il grandissimo successo riscosso da Dragonball, ovviamente, non poteva restare confinato al mondo dei fumetti e dei cartoni animati. E dove poteva facilmente espandersi se non nel settore dei divertimento e dei giochi? Lo sfogo naturale sono diventate quindi le cards, in modo da permettere a tutti gli appassionati di immedesimarsi sempre di più con i propri eroi e 'vivere in prima persona' l'emozione di essere un Super Saiyan!

Fondamentalmente le serie di carte con protagonisti i personaggi di Dragonball si dividono in due grandi serie: la rossa e la verde. Vediamole nel dettaglio:



- La serie rossa, edita dalla Panini, è composta da 60 carte di colore rosso (ma va? E chi l'avrebbe mai detto!) sulle quali sono rappresentati vari personaggi e varie scene prese dalla serie animata. Vi proponiamo dunque alcune di queste card da collezione, mostrandovi di alcune il fronte e di altre il retro, oltre che l'immagine della copertina.



- La serie verde, invece, è pubblicata dalla Giochi Preziosi ma è egualmente composta da 60 carte, ovviamente di colore verde. Anche in questo set di card sono raffigurate alcune scene della serie e tutti i personaggi. Vi proponiamo ovviamente l'immagine della copertina più alcune delle carte più belle e significative.



durante gli scontri con i colonnelli del Red Ribbon.

A questo punto i nostri eroi si salutano per andare ad allenarsi e prepararsi alla nuova edizione del torneo Tenkaichi.

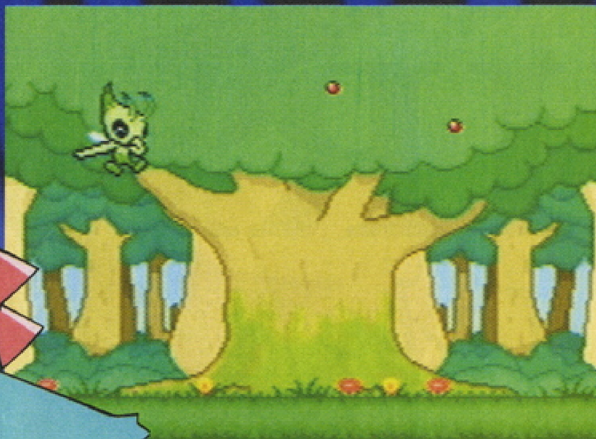
Questa volta in finale arrivano Goku e **Tenshinhan**, un lottatore abilissimo dotato di un **terzo occhio** sulla fronte. Goku è ancora sconfitto.

Ma un nuovo nemico si profila all'orizzonte: si tratta del grande mago **Piccolo**, che un tempo ha conquistato il mondo, ma è stato imprigionato da **Mutaito**, il maestro di Muten e dell'eremita della Gru, con la **Mafuuba** (l'onda dell'arginamento demoniaco) in un thermos elettronico.

Riuscito a liberarsi, Piccolo si scontra con i nostri eroi, dimostrando una forza incredibile e seminando panico e morte ovunque. Sarà Goku, dopo una cruentissima battaglia, a sconfiggerlo e a utilizzare le sfere del drago per resuscitare tutti quelli uccisi dalla furia del mago.

A questo punto i tempi sono maturi per il nuovo torneo Tenkaichi, nel quale Goku, tra i vari personaggi che incontra, sconfigge anche **Chichi**, la ragazza che diventerà sua moglie. In finale il forte lottatore è costretto a scontrarsi con **Majunior** che altri non è che Piccolo, reso ancora più forte dal fatto di essere riuscito a ingoiare **Dio**... la sua nemesi buona. La battaglia è terribile e Piccolo dimostra una forza senza precedenti, oltre che la capacità di aumentare a dismisura le sue **dimensioni**. Alla fine, però, Goku riesce a batterlo e – invece di dargli il colpo di grazia – lo cura e lo incita ad andare ad allenarsi... per poterlo affrontare nuovamente. Dio offre il suo posto a Goku, ma lui rifiuta e parte assieme a Chichi.





relative al Pokémon ritratto sulla carta medesima e un'altra con una serie di sorpresine come **minigiochi** con protagonisti i nostri piccoli amici, divertenti **passatempo** che possono diventare utilissimi per le lunghe attese di un autobus o magari indispensabili compagni di sventura quando vi dovesse capitare di andare dal dentista!

E COSA ABBIAMO VISTO?

Tutto quello che c'era da vedere a riguardo delle **carte**, solo che era tutto in giapponese e purtroppo nessuno di noi conosce la lingua! Possiamo però assicurarvi che tanto l'aspetto grafico quanto quello più strettamente legato al divertimento sono stati curati al massimo per farci impazzire ancora una volta! Il peso del **lettore** da connettere al GBA tramite la porta solitamente utilizzata per le cassette non è esagerato, e resta sempre più chiaro che alla Nintendo considerano sempre come aspetto fondamentale la **leggerezza** e la 'portabilità' dei loro prodotti.



I POKÉMON DIVENTANO MINI

Più piccolo di una carta da gioco (e quindi portabilissimo) è proprio **Pokémon Mini**, l'ultimo nato per quanto riguarda le console, una piccolissima e leggerissima versione aggiornata dei primi videogiochi portatili: i Game & Watch.
Come potete vedere dalle immagini, si tratta di un piccolo capolavoro di elettronica, dotato di un **minischermo** dalla qualità più che discreta che verrà reso disponibile con diversi titoli tra cui scegliere, veri e propri scacciapensieri con protagonisti – ancora una volta – i nostri amati Pokémon. Troveremo Pikachu alle prese con una **gara di corsa** o Jigglypuff con un **pallone da calcio**; e anche se questo piccolo capolavoro dell'elettronica miniaturizzata non può certo competere con un GBA o un GBC, resta sempre una gran bella trovata, l'ideale per chi ha l'intenzione di avvicinarsi al mondo dei videogiochi ma è ancora troppo piccolo per le console più impegnative.
Sul versante GBC abbiamo provato ancora una volta il tanto atteso **Cristal** (ricordate? Ne avevamo parlato qualche tempo fa) e abbiamo solo potuto confermare quanto di buono pensavamo del nuovo gioco dei Pokémon; terminato il giro sulle console portatili ci siamo gettati sul **Nintendo64**, che pochi conoscono dalle nostre parti ed è un vero peccato perché... **Pokémon Stadium** è una bellezza e il secondo capitolo non fa che confermare quanto di buono abbiamo visto nel primo: scontri tridimensionali tra i Pokémon che riportano in modo fedele quanto vediamo in TV o al cinema. Tenetevi forte! Ci aspetta davvero un 2002 all'insegna dell'innovazione più spinta, con i Pokémon ancora una volta al centro dell'attenzione e noi pronti a seguire tutto quello che succede e a raccontarvelo prima degli altri!





di Stefano 'Sogliola' Vanini

LO TROVATE COSI'

SHREK: Fairy Tale Freakdown

A volte e' difficile scrivere una recensione soprattutto quando ci si trova dinanzi a giochi attesi come la conversione per GBC di Shrek che si rivela una bella delusione!



Come abbiamo avuto più volte occasione di ricordare, il successo cinematografico non garantisce sempre e comunque un risultato identico nel campo dei videogiochi, specialmente per quanto riguarda le conversioni per GBC. La piccola console della Grande Enne non ha certamente tutta la potenza di una PSX, di un GBA o di un computer, e quindi chi decide di lavorarci sopra si trova costretto a spremere ogni singolo briciolo di potenza dalla macchina trovandosi però di fronte a dei **limiti** veramente difficili da superare.

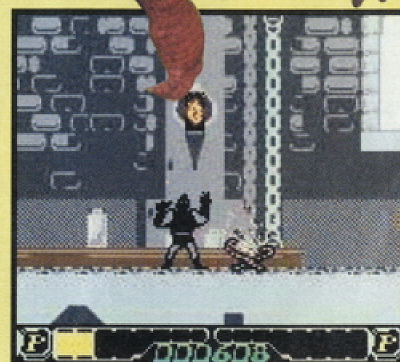
DI COSA STIAMO PARLANDO?

Una volta ottenuta una licenza prestigiosa non si deve per forza riuscire a produrre qualcosa di terribilmente innovativo per realizzare un bel gioco (**Le Follie dell'Imperatore** sono un esempio lampante di platform classico, dotato però di una grafica riuscita, animazioni fluide e divertenti che ricordano alla perfezione la pellicola della Disney), ma ci si potrebbe tranquillamente concentrare su uno dei tanti generi di successo senza rischiare di fare clamorosi buchi nell'acqua. A voler bene vedere, con



• **Shrek, G.B.M. e il Ciuchino in una bella foto di gruppo!**



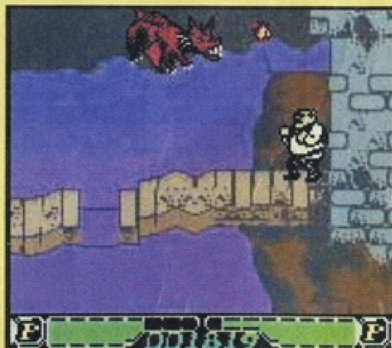


• **Come potete vedere, la grafica non fa proprio gridare al miracolo...**

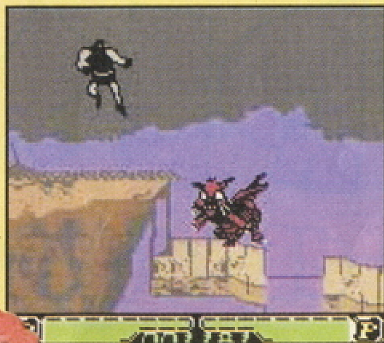
Shrek: Fairy Tale Freakdown la TDK ha perso una grande occasione per produrre un titolo che poteva tranquillamente diventare, se non un classico, quanto meno un concorrente di livello per i titoli Disney più famosi o per la nuova ondata di giochi LEGO, invece... Eppure le potenzialità c'erano tutte, con un **film** che sta sbancando i botteghini di tutto il mondo, dei **personaggi** simpatici e che possono piacere a grandi e piccini, una **storia** divertente e un mix di **caratteristiche** tali da produrre quasi da sole un successo annunciato.

SI POTEVA FARE DI MEGLIO!

La **tecnica** con cui è stato programmato questo gioco, tanto per incominciare, non produce alcun motivo di stupore particolare; se



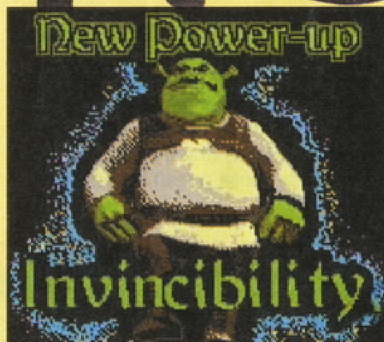
• **E quello là sopra cosa sarebbe? Il pericolosissimo drago? Ma per piacere...**



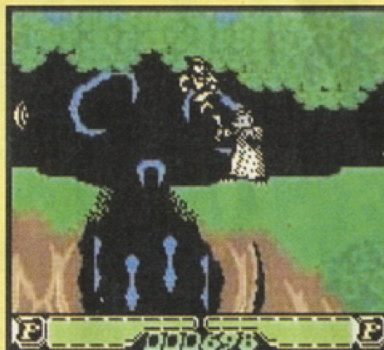
Ancora il drago... sembra sempre più un cane!



infatti la grafica ci permette di riconoscere abbastanza bene i **sei** personaggi principali a partire ovviamente da **Shrek** in persona più i tre da sbloccare, chi si è occupato della parte relativa alla colorazione e ai fondali non ha lavorato al meglio delle sue possibilità (almeno lo speriamo per lui...). Così ci troveremo a combattere in **ambienti spogli** e livelli poco colorati, per niente coinvolgenti, tanto che possiamo subito dire che una volta inserita la cartuccia nel GBC quanto visto al cinema appare come uno sbiadito ricordo. A questo, come se non fosse già abbastanza, si aggiunge il fatto che i **movimenti** disponibili sono unicamente quelli basilari e le **mosse speciali** di ciascun personaggio non sono proprio niente di 'speciale', tanto che non prevedono assolutamente la possibilità – tanto per dirne una - di **chinarsi** per evitare un attacco o qualsiasi altro ostacolo si possa incontrare!



Shrek è diventato invincibile! E adesso cosa succede?



I colori sono davvero pochini e i fondali... beh, potete vederli da soli!

COMPERARE O NON COMPERARE...

È piuttosto arduo dare un consiglio sul da farsi davanti a un gioco come questo, anche in considerazione che non molto tempo fa abbiamo avuto la possibilità di vedere altre conversioni da programmi televisivi o da film e che tutte hanno comunque ricevuto dalla critica un'accoglienza decisamente differente. Non possiamo nemmeno evitare di ricordare titoli come **Merlin**, che non faceva certamente gridare al miracolo ma che palesava una serie di difetti di realizzazione tali da inficiarne in alcune situazioni persino la giocabilità... Ma qui non ci siamo proprio: **Shrek** sarà anche un simpatico orco che quasi tutti vorremmo come vicino di casa, ma il suo gioco è veramente deludente. Sembra che gli sviluppatori si siano limitati a prendere un **picchiaduro** qualsiasi, dargli una – piccola – rinfrescata inserendo i caratteri presenti nella pellicola cinematografica, inserire un **accompagnamento musicale** che dovrebbe ricordare almeno vagamente (e ci riesce poco) la colonna sonora del film e mandare tutto in produzione.

Ragazzi, non ce la faccio proprio a consigliarvi di comperarlo, perché restereste davvero troppo delusi da un gioco che prometteva tanto ma finisce per non mantenere nemmeno mezza aspettativa, forse solo il nome che porta. Passate oltre...

Una bella serenata alla luna non basta per risollevare le sorte di questo gioco.



Da chi arriva?
TDK

Quando?
Ottobre

Che gioco è?
Picchiaduro

VOTO

5

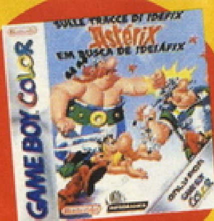


Una delusione di queste dimensioni poteva venire soltanto da un orco grosso come Shrek, che se al cinema si fa amare senza problemi, sul GBC non riesce nell'intento.

- Grafica 6
- Suono 5
- Giocabilità 4
- Longevità 5



LO TROVATE COSI'



recensione di Stefano 'Sogliola' Vanini



ASTERIX
Sulle tracce di Idefix

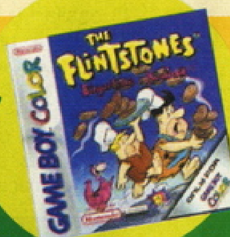
Un platform colorato e molto divertente che mescola i classici elementi dei giochi di piattaforme con quelli di un'avventura vera e propria mettendovi sulle tracce del piccolo compagno di avventure dei nostri eroi: il cagnolino Idefix.

Chi ancora non conosce le avventure del villaggio gallico e dei suoi abitanti più famosi (il piccolo **Asterix** e il monumentale **Obelix**) deve assolutamente provvedere a colmare questa lacuna poiché, nel mondo dell'animazione dominato oramai solo da Dragonball, Pokémon e tutti i cartoni animati giapponesi di importazione, c'è da oltre vent'anni un eroe di nome **Asterix** che, nato e cresciuto in Europa, combatte una battaglia infinita contro le legioni romane. Come abbiamo detto, Asterix non è solo nella sua lotta, perché se durante le avventure che hanno luogo nei pressi del villaggio può contare ovviamente su tutti gli abitanti dello stesso, quando gli capita (spesso) di partire per viaggi in luoghi lontani e sconosciuti è sempre accompagnato dal suo fido amico **Obelix** e dal cagnolino **Idefix**, che in alcuni film ha misteriosamente preso il nome di **Ercolino**.

E IL GIOCO?

Questo primo titolo per GameBoy dedicato ai due Galli è davvero ben realizzato, con una **grafica** che porta sugli schermi i nostri eroi e i Romani in modo molto efficace, una **giocabilità** e una tecnica realizzativi che sono

LO TROVATE COSI'



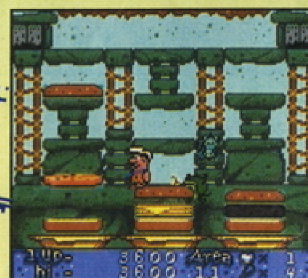
recensione di Stefano 'Sogliola' Vanini



THE FLINTSTONES: BURGERTIME IN BEDROCK

Fred Flintstone e' impegnatissimo in una battaglia all'ultimo sangue in un ristorante di Bedrock per sconfiggere gli spiriti malvagi che hanno preso possesso del locale. Riuscira' a sconfiggerli?

Parlando dei **Flintstones** non possono non venire in mente i dinosauri, e proprio una delle console che oggi come oggi potrebbe essere definita un dinosauro informatico (l'Intellivision della Mattel) ospitò più di quindici anni fa un gioco molto divertente che si chiamava **Burgertime**; molto prima che Mc Donald's facesse la sua comparsa in Italia c'era quindi un piccolo cuoco che correva su e giù per le scale dei vari livelli cercando di preparare gustosissimi (quanto giganteschi) **panini**. Lo scopo del giocatore in **The Flintstones Burgertime in Bedrock** è praticamente lo stesso; anche se



● **La grafica è decisamente migliore rispetto all'originale, ma come ben sapete spesso non basta...**

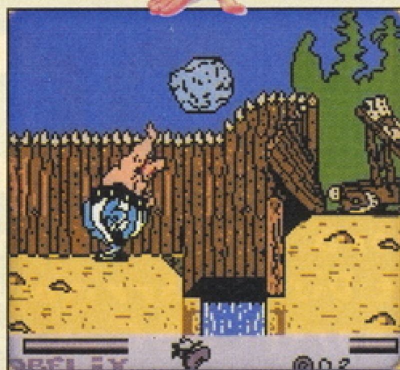
cambiano i presupposti e le modalità (il piccolo cuoco doveva combattere contro cetrioli e pomodori ribelli con una saliera formato famiglia, mentre il mitico Fred si limita a usare la sua classica **clava**) non ci troviamo dinanzi a un gioco completamente nuovo, anzi...



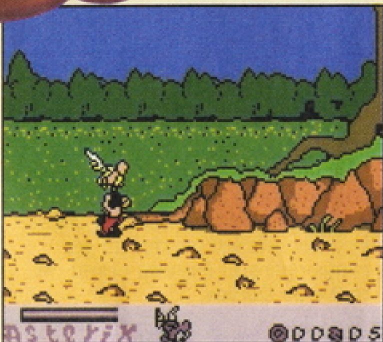
decisamente riuscite e rendono ampiamente onore agli autori, e soprattutto agli oltre **280 milioni** di copie dei fumetti vendute e tradotte in tutto il mondo. Malgrado ci si sia quasi abituati alle prodezze grafiche del GBA (ma non abbiamo ancora visto niente!), sembra quasi impossibile che questo **Asterix – Sulle tracce di Idefix** possa girare senza problemi sul 'povero' processore del GBC: e invece è proprio così!

AVVENTURA E PIATTAFORME

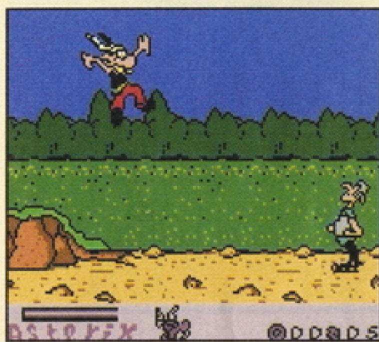
Come abbiamo anticipato, si tratta di un gioco che fa delle consuete **piattaforme** il suo punto di forza principale, ma che offre grande divertimento anche grazie all'**avventura** che vi porterà alla ricerca del piccolo **Idefix** che è scomparso dall'accampamento. Insomma, anche se occorre indubbiamente raggiungere una certa confidenza con i comandi e i personaggi, **Asterix – Sulle trecce di Idefix** non vi deluderà affatto e magari vi trasformerà in breve tempo in fan scatenati del piccolo guerriero gallico e della sua banda di allegri amici!



● **Signori e signore, ecco Obelix!**



● **Asterix è indeciso sul da farsi… chissà cosa c'è dopo l'albero!**



● **Accidenti! Un soldato romano! Un sorso di pozione e poi…**

COLOR

Da chi arriva?
Infogrames

Quando?
È già arrivato!

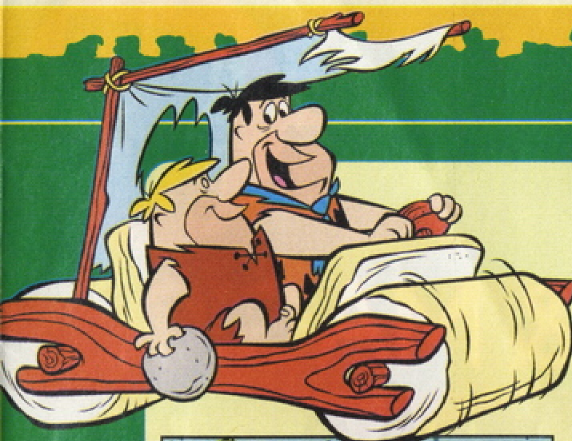
Che gioco è?
Platform

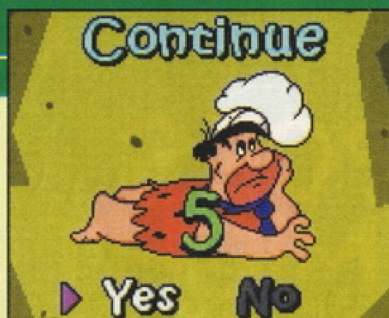
VOTO

7,5

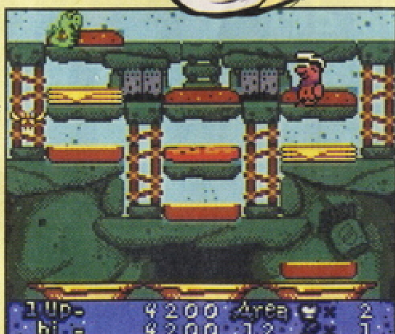
Finalmente uno dei nostri eroi preferiti arriva sul GBC dalle pagine dei fumetti! Buona grafica e giocabilità elevata ne fanno un titolo almeno da provare!

Grafica 8
Suono 7
Giocabilità 7
Longevità 7





● **Mr. Flintstones è proprio uguale ai cartoni animati.**



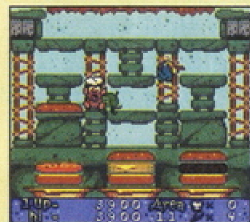
● **Fred porta uno strano cappello da cuoco che lo fa somigliare vagamente a Little Tony…**

FORSE ERA MEGLIO L'ORIGINALE

Non sempre le novità sono meglio dei classici e se non possiamo proprio dire che la grafica del primo Burgertime – o del suo seguito in versione DeLuxe – sono meglio di questa conversione per GBC, ci troviamo dinanzi a una serie di considerazioni tecniche che non ci fanno proprio consigliare l'acquisto di questo gioco. I **nemici** che si confondono con il fondale e di tanto in tanto spariscono addirittura mettono seriamente in difficoltà il giocatore, che spesso non riesce a capire con esattezza cosa sta succedendo: un problema che non è certamente da imputare a una precisa scelta dei programmatori quanto a qualche problema in fase di realizzazione. Purtroppo i guai non finiscono qui; infatti la **velocità** a cui si muovono Fred e il suo eterno amico Barney è quasi fastidiosa, peggiore addirittura rispetto all'originale nel quale il protagonista (il cuoco dall'originalissimo nome di Peter…) si muoveva invece in modo più che soddisfacente, riuscendo nei suoi intenti con una certa classe.

L'**accompagnamento musicale** non fa impazzire e si posiziona su livelli tutto sommato accettabili, ma siamo ancora lontani da un titolo in grado di risollevare le sorti del GBC. Se avete la possibilità di provare questo gioco fatelo pure, ma difficilmente resterete impressionati; inizialmente è molto divertente, ma dopo poco tempo correrete il rischio di annoiarvi a sufficienza, e anche quello di usare la clava contro il vostro visorino… Ne vale la pena?

● **Varietà? Cos'è questa favola sconosciuta?**



COLOR

Da chi arriva?
Electrosource

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Platform

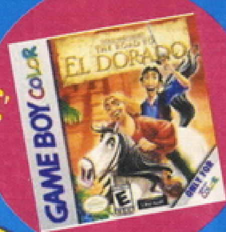
VOTO

5

Colorato e graficamente carino ma dotato di pochissima varietà per soddisfare fino in fondo iu fanatici delle piattaforme.

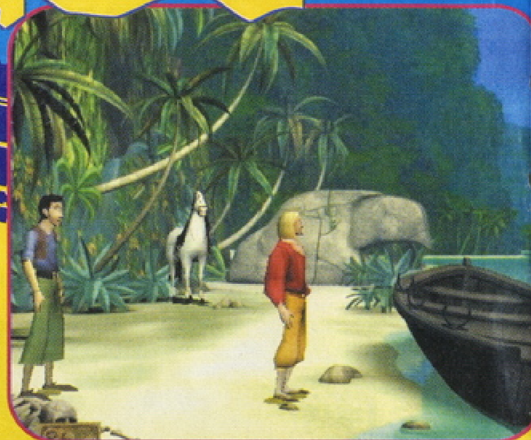
Grafica 6
Suono 5
Giocabilità 5
Longevità 5

LO TROVATE COSÌ



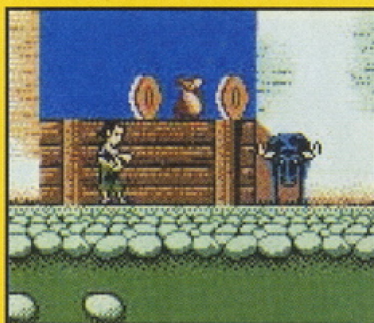
EL DORADO

Ancora una volta un film della Walt Disney arriva sugli schermi dei nostri GBC grazie a una conversione ben riuscita!





Non si sono viste grandi code all'ingresso dei cinema dove veniva proiettato **El Dorado**, eppure la nuova fatica degli animatori della Walt Disney ha raggranellato in tutta Europa giudizi più che positivi da parte della critica e diversi consensi tra il pubblico; aspettavamo quindi con una certa impazienza il gioco per GBC che immancabilmente sarebbe stato realizzato, e dopo esserci divertiti un bel po' con **Le Follie dell'Imperatore** le aspettative erano piuttosto elevate. Fortunatamente non sono state deluse, grazie a un titolo che riporta (pur nella sua semplicità) abbastanza fedelmente le atmosfere delle avventure di **Miguel** e **Tulio** e della loro corsa contro il tempo per raggiungere **El Dorado** prima del malvagio **Cortez**.



Dobbiamo assolutamente fare attenzione a non fare arrabbiare il toro...

MESSICO E NUVOLE...

Ubi Soft si sta rapidamente assestando come uno dei

LO TROVATE COSÌ





HEROES OF MIGHT & MAGIC

Vi piace il mondo della fantasy, quello tutto maghi e cavalieri in scintillanti armature? Allora questo gioco fa per voi, ma attenti alla grafica...



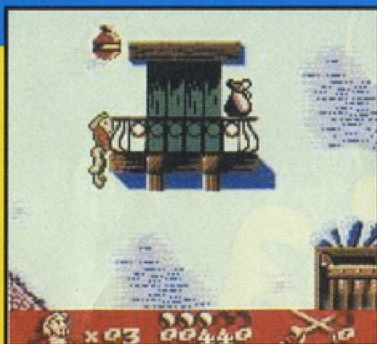
Heroes of Might and Magic è decisamente uno dei giochi strategici migliori che abbiamo visto sul GBC. Se i fans della serie possono dormire sonni tranquilli, per tutti gli altri giocatori il discorso si fa più complicato perché potrebbero trovare la **giocabilità** abbastanza complicata e quella che viene definita come la 'curva di apprendimento' piuttosto faticosa da percorrere. A ogni modo, se fate parte del mondo dei giocatori che apprezzano questo tipo di gioco, dovreste dargli proprio un'occhiata; malgrado tutto **Heroes of Might and Magic** si trova leggermente sotto gli standard degli altri titoli strategici principalmente a causa di una **grafica non sufficiente**, un aspetto questo che se per uno 'stratega' può anche passare in secondo piano non rimane assolutamente sottovalutato da tutti gli altri giocatori.

TROPPO ARROSTO E POCO FUMO

In effetti, potrebbe trattarsi di questo. Ci sono talmente tante **opzioni** da tenere in considerazione che molte delle risorse della piccola console sono state prosciugate per la gestione

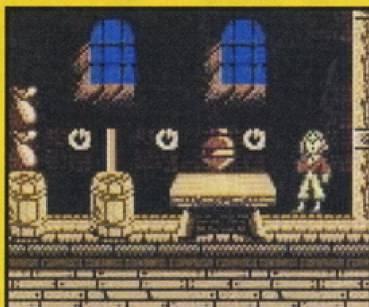


Che cos'è quella creatura? Un centauro? Attenti alle sue frecce!



Appesi a un balcone sembriamo Romeo: chissà se adesso arriva Giulietta!

maggiori produttori di ottimi platform – probabilmente il gioco che su GBC rende al meglio, se realizzato con capacità... - e anche **El Dorado** non fa eccezione, proponendo un classico approccio al genere e presentando i due protagonisti che dovremo guidare attraverso la bellezza di **20 livelli** pieni zeppi di tesori da scovare e di nemici da sconfiggere. Tra le caratteristiche che maggiormente possono colpire fin dall'inizio troviamo quella relativa alla quasi totale **assenza di violenza** (nessuno muore mai realmente), una **grafica** davvero piacevole e la **difficoltà** calibrata in modo intelligente, tanto da non rendere frustrante l'esperienza di gioco. Ogni tre livelli si giunge allo **scontro** con uno dei vari boss, e anche questo aspetto è stato calibrato con attenzione, lasciando al giocatore la possibilità di imparare con calma senza porre ostacoli insormontabili, permettendo quindi di scoprire senza troppa fretta quale **tattica** si adatterà meglio al nemico in questione.



Sembra tutto così tranquillo, ma se non stiamo attenti potremmo farci male comunque!

UN GIOCO PER TUTTI

Mentre la trama e la giocabilità si assestano su livelli standard comunque elevati, è l'aspetto visivo a fare di **El Dorado** un piccolo gioiello. Le **animazioni** e la grafica sono infatti quasi a livello di un vero e proprio cartone animato; tanto per citare un momento particolarmente riuscito, vale la pena di evidenziare l'accuratezza dei livelli delle **rovine precolombiane** per avere un'idea di quanto effettivamente il lavoro di realizzazione sia stato accurato e vincente. Sono davvero pochi i giochi in grado di sfruttare a fondo le potenzialità grafiche del GBC, ma **El Dorado** ci riesce appieno regalando un'esperienza di gioco appagante e divertente pur non presentando **innovazioni** degne di nota. Prendendo spunto da un filone affermato e governato da regole inflessibili come quello dei giochi di piattaforme, ne porta a livelli di eccellenza le migliori caratteristiche. Se siete degli appassionati, questo gioco deve far parte della vostra collezione!

Da chi arriva?
Ubi Soft

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Platform

VOTO

7,5

Un vero must per tutti gli amanti delle piattaforme: colorato, simpatico e divertente!



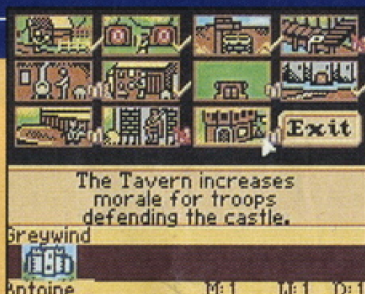
Grafica **8**
Suono **7**
Giocabilità **8**
Longevità **7**

delle stesse (sviluppo delle **truppe**, gestione delle **battaglie**, intelligenza artificiale e così via), tanto che l'interfaccia grafica appare piuttosto scarna e senza particolari guizzi artistici che possano abbellire il tutto. Il gioco ruota comunque attorno a **12**



Come si può vedere la grafica è decisamente scarna e poco dettagliata...

obelischi, i cui paraggi devono essere esplorati per ottenere speciali quanto utili **artefatti** che vi permetteranno di migliorare l'efficienza delle vostre truppe, guadagnare esperienza e magie; insomma, tutta la serie di cose che sono abbastanza comuni nei giochi con forte ambientazione **fantasy**. Non bisogna dimenticare che,



Il posto migliore per migliorare il morale delle truppe: una bella sosta alla taverna e torneranno allegre e aggressive come prima.

contemporaneamente al giocatore, anche altre **tre fazioni** comandate dal GBC saranno alla caccia degli obelischi e degli artefatti, e che quindi già dopo poco tempo vi troverete sul campo di battaglia pronti a vendere cara la pelle!

COMPLICATO? SEMPLICE NO DI CERTO!

Con più di **30 scenari** tra cui scegliere e una quantità incredibile di opzioni per impostare le partite (come le risorse disponibili per ogni scenario, il livello di difficoltà, quello dell'intelligenza artificiale dei nemici ecc.), **Heroes of Might and Magic** presenta una difficoltà piuttosto elevata e non è certamente indicato per i principianti; chi conosce già il genere o è un fan sfegatato della serie avendola già giocata su console o PC, avrà la possibilità di averla a portata di mano in qualsiasi momento.



Da chi arriva?
3DO

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Strategico

6

Un gioco molto interessante nel quale, una volta tanto, la grafica conta poco, ma forse troppo difficile per la maggior parte dei giocatori.



Grafica **5**
Suono **6**
Giocabilità **7**
Longevità **7**

Pianeta Posta



E così siamo tornati a casa... Addio mare, addio monti: per fortuna ci rimane il nostro fido GameBoy (Color o Advance che sia) che non ci ha mai abbandonati!
E perché, allora, non scrivere una bella lettrina alla Redazione?
Avete problemi? Volete raccontarci come vi sono andate le cose in vacanza? Noi siamo qui e vi aspettiamo! Datevi da fare!

Spett.le Redazione,
ho comprato la vostra rivista (n.2) e ho letto i codici di Super Mario Bros deluxe (pag 41). Ho cercato di digitare quello per volare, ma non ha funzionato, perché dovendo premere A selezionava subito una delle tre opzioni.
Come faccio a digitare A per 3 volte senza aprire il gioco?
Ciao,
Alessio

Diamine, Ale! Purtroppo non sei l'unico ad aver incontrato lo stesso problema, e noi continuiamo a cercare il nostro redattore che ci ha fornito il trucco sbagliato! Sappi che da allora (e dopo altre lettere che segnalavano giustamente l'errore) si è dato alla macchia e non ne abbiamo sentito più parlare, ma abbiamo intenzione di sguinzagliare i nostri agenti segreti e trovarlo ovunque si sia cacciato!



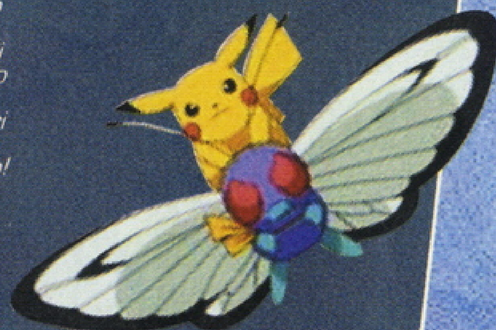


Ciao GameBoy Planet,
sono un vostro fedele lettore di nome Denis.
Ho 12 anni e mezzo e vi scrivo da Crevacore (BO).
Parto con le domande:
1. Quanto costa il GBA e quando arriverà in Italia?
2. Potete introdurre sulla rivista la guida a Pokémon Gold e Silver?
3. È vero che in Pokémon Cristal si può scegliere il personaggio tra M e F?
Grazie!

Tanti saluti anche a Denis, che ci sembra proprio determinato a diventare possessore di un bel GBA! Comincio col dirti che il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle 260.000 lire e che i giochi sono invece disponibili a 100.000 lire. Pokémon Gold e Silver? Direi che ti abbiamo servito proprio una bella guida, ovviamente a puntate, che ti permetterà di risolvere tutti i problemi che potrai avere incontrato finora! Esatto, sei stato informato bene, è infatti possibile scegliere tra due personaggi, un maschio e una femmina! Passo e chiudo!

Mi chiamo Hivan Fagnano e vi scrivo da Montemonaco in provincia di Ascoli Piceno, ho 12 anni e malgrado la mia età sono rimasto un bambino. Le mie domande sono queste:
1. Come si fa a trovare Magmar in Pokémon Rosso?
2. Come si trova Mew in Pokémon Rosso?
3. Come si trova Schyter e come si fa per farlo evolvere in Pokémon Gold?
4. Come si trovano gli uccelli leggendari su Pokémon Gold e Silver?
5. Come si trovano Mew e Mewtwo su Gold e Silver?
Con questo vi saluto e spero che rispondiate alle mie domande.

Ciao Hivan! Come va dalle tue parti? A 12 anni ti senti ancora un bambino? Beh, certo che è un po' presto per andare a fare il militare, ma anche noi tutto sommato ci sentiamo ancora dei giovincelli! Veniamo subito alle risposte!
1. Secondo i nostri allenatori Magmar non è disponibile nella versione Rossa ma si trova solo nella Blu, trova quindi qualche tuo amico disponibile a scambiarlo con un Pokémon che nella versione Blu non c'è!
2. Non puoi catturare Mew in Rosso, a meno che tu non possegga un GameShark: in quel caso, digitando il codice corretto potrai ottenere Mew. C'è comunque una modalità 'ufficiale e legale' per acchiappare il simpaticone rosa, e cioè partecipare alla Nintendo Pokémon League. Fino a poco tempo fa, in Italia, non si avevano notizie di questi eventi che all'estero invece avvengono con una certa regolarità, ma abbiamo avuto notizia dai nostri informatori che anche da noi la Lega dei Pokémon è cominciata! Datti da fare e tieni gli occhi aperti quando vai a fare la spesa con la mamma in un centro commerciale!
3. A questa domanda risponde lo speciale che abbiamo dedicato alle evoluzioni sul numero scorso, per cui ora dovresti essere a posto!
4. Per quanto riguarda Mew e Mewtwo, dobbiamo rimandarti allo speciale che dedicheremo proprio alla cattura di questi due mitici gattoni, difficili da acchiappare e fortissimi da combattere. Per gli uccelli leggendari... ma ci leggi nel pensiero? Abbiamo appena cominciato a parlare del primo e più famoso; per gli altri abbiamo nuovi speciali in lavorazione! Abbi pazienza e continua a seguirci!





Cara redazione di Game Boy Planet, vorrei porvi alcune domande:
1) Quali giochi per Game Boy Advance mi consigliate?
2) Uscirà Silent Hill per GBA in italiano? Se sì, quando?
3) Mi conviene comprare Donkey Kong Country e Alone in the Dark anche se ho il GBA?
Presto vi scriverò una recensione sul GBA (sempre che vogliate), spero di non aver occupato troppo spazio e di essere pubblicato. Grazie per l' attenzione.

Qui in Redazione ognuno ha le sue preferenze (come per tutte le cose, ed è per questo che andiamo d'accordo!), ma sembra proprio che tutti i pareri siano concordi nel decretare Tony Hawk's come il miglior gioco uscito finora per GBA. Certamente, prima di acquistarlo devi valutare se i giochi dedicati allo skate possono interessarti, altrimenti pensaci bene! Proprio su questo numero di GameBoy Planet trovi una buona serie di recensioni che dovrebbero aiutarti a chiarire un po' le idee, hai già letto tutto? Per Silent Hill ci accontenteremmo di vederlo arrivare su GBA, per una versione in italiano... chissà! Ricorda che il GBA è completamente retrocompatibile, e cioè potrai giocare - e acquistare - i giochi per GBC e giocarli con il GBA; alla stessa maniera puoi giocare con i titoli GBC che già possiedi proprio sulla nuova console Nintendo. Certo che ci fa piacere! Scrivi pure!!!

Ciao a tutti,
sono Michele e vorrei delle informazioni sul Pokémon Cristal e poter sapere quando esce, grazie.
Spero che mi potrete rispondere
Michele

Caro Michele, sul numero scorso dovresti aver trovato tutte le risposte alle tue curiosità, visto che abbiamo realizzato proprio uno speciale che fosse in grado di soddisfare tutte le richieste e speriamo di essere stati abbastanza esaurienti! Cosa ne pensi dei nostri speciali dedicati ai Pokémon? Un saluto!

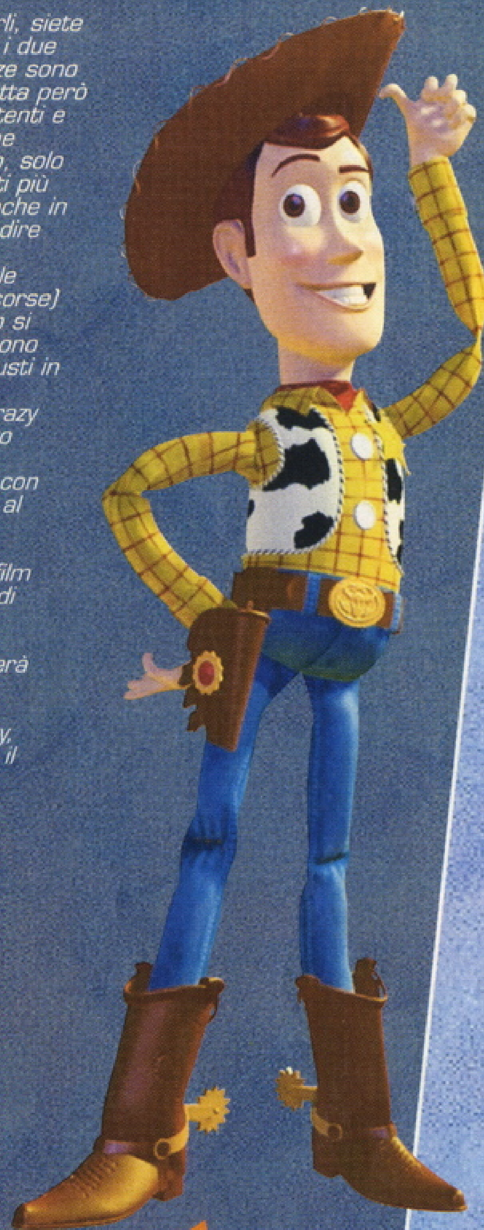


Ciao sono Walter, vi ricordate di me? Quando vi avevo scritto velocemente mentre non pensavo di scrivervi che siete bravi in tutto. Ma chi la fà una rivista migliore di questa?
Beh, ora veniamo al sodo:
1- Farete una guida completa su Pokémon Crystal?
2- Hai mai sentito parlare di Dragon Warrior Monster? Ci sono dei trucchi?
3- Le cartucce del GBC saranno sempre alla pari di quelle del GBA?
4- Pokémon Crystal uscirà nel 2002 in Italia? In che mese?
5- Usciranno le cartucce dei Pokémon anche per GBA?
PER ORA E TUTTO È VI LASCIO

Come potremmo dimenticarci di Walter, il primo lettore che ci ha madato una e-m@il? Una guida per Pokémon Cristal? Ci abbiamo pensato, ma non abbiamo ancora trovato un allenatore che sia disponibile a gettarsi nell'impresa: sono tutti troppo impegnati con il gioco di carte collezionabili, voi avete già cominciato a giocare? Beh, sappiate che a questo riguardo stiamo preparando una grande sorpresa per voi! Purtroppo non crediamo che le cartucce per GBC riusciranno a rivaleggiare a lungo con quelle per GBA, la potenza della nuova macchina Nintendo è indiscutibilmente maggiore e quindi anche i giochi per GBC finiranno per soffrirne, tanto che presto o tardi la differenza diventerà davvero incolmabile... Per il momento non siamo in grado di darti notizie circa Crystal; purtroppo non ne sappiano ancora nulla, ma stai pur sicuro che appena verremo a conoscenza di qualsiasi informazione sarai il primo a saperlo sfogliando le nostre pagine! Pokémon su GBA! I nostri informatori ci hanno già riferito che entro breve i Pokémon sbarcheranno anche sul GBA, per non parlare della partecipazione a diversi giochi per Game Cube, ma già adesso potresti giocare con le cartucce del GBC sul tuo GBA senza incontrare il più piccolo prolema!

Carissima redazione di GameBoy Planet, sono Andrea, ho 11 anni e scrivo da Mantova. È inutile farvi i complimenti, sapete già che siete i migliori. Passiamo ora alle domande:
1. Vi è piaciuta la mia recensione?
2. Avete trucchi per Mario Tennis?
3. È più bello Harvest Moon 2 o Legend of the River King? (grande il poster allegato al n. 4!)
4. Dopo la sicura uscita su GBC uscirà un gioco di Luigi su GBA? Spero di sì, perché è il mio personaggio preferito.
5. Mi consigliate Konami Krazy Racers o Kuru Kuru Kurunin?
6. Siccome possiedo il Gba da un mese e cinque giorni e ne vado fiero, vorrei sapere se uscirà Star Wars o roba del genere sul GBA. Se no, mi accontento anche di Final Fantasy.
7. La Media Group produce altri giornalini ?
Ciao da
Andrea
PS Se non mi pubblicate non leggo più il vostro giornalino (Scherzo, dai!)

Carissimo Andrea, la tua recensione ci è piaciuta moltissimo, tanto che pensavamo di mandare a casa qualche collaboratore e assumerti qui da noi, ma poi abbiamo pensato che sei ancora troppo giovane quindi ci limitiamo a dirti "Continua così! Sei davvero bravo! Riguardo a Mario Tennis, abbiamo pubblicato tutti i trucchi che conoscevamo in uno degli scorsi numeri, e se sei un fedele lettore di GameBoy Planet dovresti riuscire a trovarli senza problemi, ma non ti preoccupare! Entro breve provvederemo a riproporli, siete in molti a richiederli! Tra i due giochi che citi le differenze sono abbastanza grandi, si tratta però di due titoli davvero divertenti e che possono essere anche messi in relazione tra loro, solo tu puoi decidere se ti senti più pescatore o contadino! Anche in questo caso ti posso solo dire che si tratta di due giochi diversissimi (uno è un puzzle game e l'altro un gioco di corse) e che anche in questo caso si tratta di grandi titoli e possono decidere solamente i tuoi gusti in fatto di giochi; ami le corse automobilistiche? Konami Krazy Racers – recensito su questo numero – è certamente il migliore; preferisci rilassarti con i puzzle? Allora Kuru Kuru fa al caso tuo, decidi tu! Per Star Wars dobbiamo attendere almeno l'uscita del prossimo film e probabilmente ne sapremo di più; per quanto riguarda Final Fantasy, crediamo che difficilmente la Square concederà i diritti di conversione alla Nintendo per via dei suoi rapporti strettissimi con la Sony, ma chi può dire cosa ci riserva il futuro?
Certamente! Media Group realizza altre testate dedicate alle altre piattaforme di gioco! Il edicola trovi la nostra sorella maggiore, Planet PlayStation, che come puoi capire è tutta dedicata alle console della Sony (PSOne e PS2); Play Pocket, che è una rivista tascabile sempre dedicata al mondo della PSOne – ideale da leggere sotto il banco! –; e K PC Games, la mamma di tutte le riviste Media Group, che con oltre 10 anni di età è una delle più note riviste di giochi per computer d'Italia. Abbiamo in serbo sorprese per il futuro, ma non possiamo ancora parlarne!



Per questo mese è decisamente tutto! Alla prossima!

Votate i vostri Pokémon preferiti!!!

1° posto: ....

2° posto: ....

3° posto: ....

4° posto: ....

5° posto: ....

Ritagliate e spedite!!!

Per inviare le vostre lettere scrivete a:
MG Media Group
redazione di Game Boy Planet
Via Frua, 15
20146 Milano



CODICI & TRUCCHI



DUKE NUKEM

Selezione del livello
Inserite come codice Sinistra, Destra, Su, Su, Giù, Su, Destra, Sinistra nella schermata dei titoli.

Rapid-Fire Gun
Andate alla piattaforma diagonale al livello 4, quindi premete rapidamente abbastanza a lungo per restare sulla piattaforma il tempo necessario a trovare la pistola con il fuoco rapido.

Invulnerabilità
Alla schermata dei titoli premete Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Su, Su, Su, Su.

SPONGEBOB

Selezione del Livello
Inserite il codice D3BVG-MOD3 alla schermata di Continue. Dopo avere messo il gioco in pausa, vedrete l'opzione di selezione del livello







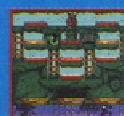



FLINSTONES. BURGERTIME IN BEDROCK

Password di livello:
2 Fly, Blue Dino, Gazoo, Snaggle Tooth
3 Gator, Gator, Snake, Gazoo
4 Frog, Fly, Snake, Gazoo
5 Gator, Snaggle Tooth, Snaggle Tooth, Snake
6 Gazoo, Dino, Fly, Croc








SHREK

Bridge (giocando come Shrek)
Per sbloccare lo Speed Power-up inserite KWJPYXCQC come codice per questo schema.

Castle (giocando come Shrek)
Per sbloccare The Dragon inserite YNNHLBMBY come codice per questo schema.

Dark Forest (giocando come Shrek)
Per sbloccare l'invincibilità inserite KDNBQGKVY come codice per questo schema.

Swamp (giocando come Shrek)
Per sbloccare Gingerbread Man inserite TFGKWLSJJ come codice per questo schema.

Dungeon (giocando come Shrek)
Inserite TQDFNHGGM come codice per questo schema.

Village (giocando come Shrek)
Inserite SMHTVKCQR come codice per questo schema.

Dungeon (giocando come Thelonius)
Inserite YFSVGTLXK come codice per questo schema.

Village (giocando come Thelonius)
Inserite LRSVGTLXM come codice per questo schema.



RAYMAN



99 Vite!
Per ottenere 99 vite, mettete il gioco in pausa in qualsiasi momento e inserite la seguente sequenza:
A, freccia a destra, B, freccia in alto, A, freccia a sinistra, B, freccia in basso, A, freccia a destra, B, freccia in alto, A, freccia a sinistra, B

Scelta del livello
Scrivete CH5G4mS1jD come password di accesso, e avrete la mappa del mondo con tutti i livelli sbloccati.

ALADDIN

Per saltare i livelli non dovete fare altro che mettere il gioco in pausa e digitare: A, B, B, A, A, B, B, A .

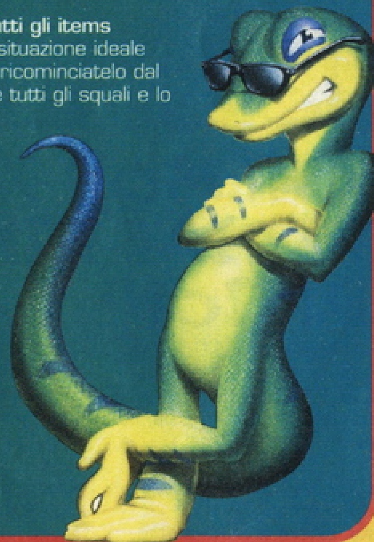
GEX ENTER THE GEKO

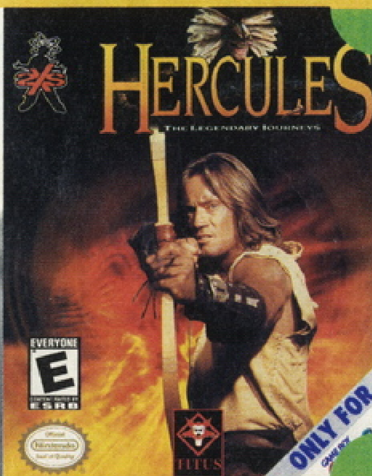
255 Vite!
Per ottenere 255 vite, che sono il massimo ottenibile in questo gioco, seguite le istruzioni che seguono. Giocate uno dei livelli che contengono una delle fosse senza fondo (Scream TV: Smellraiser potrebbe andare benissimo) con una sola vita rimasta e gettatevi nella fossa. Proprio quando il simpatico Gex sembra sul punto di morire, uscite dal livello premendo il bottone Start. Ripetete questi passaggi ancora una volta, e se avete fatto tutto come si deve dovreste trovarvi con 255 vite! Il problema è che ora dovrete trovare un nuovo telecomando rosso per poter aprire le porte, ma non disperate: ecco come ottenerli tutti!

Tutti i telecomandi
Inserite i seguenti codici nella schermata delle password:
Tenete premuto B e premete Giù 20 volte.
Tenete premuto B e premete Su.
Tenete premuto A e premete Destra.
Tenete premuto A e premete Sinistra.
Tenete premuto B e premete Giù 2 volte.
Tenete premuto B e premete Destra.
Tenete premuto A e premete Destra.



Vita al massimo e tutti gli items
Per ottenere questa situazione ideale completate il gioco e ricominciatelo dal primo livello. Uccidete tutti gli squali e lo schermo dovrebbe diventare compoletamente nero; ora avete la vita al massimo e tutti gli items disponibili.





HERCULES

Password di livello
2 B7FG4
3 XTV5P
4 TV5DP
5 FX6NL
6 HGRSV
7 K7DGR
8 FTXCG
9 GSJ4H

Per vedere i Credits non dovete fare altro che inserire come password CRDTS

CODICI & TRUCCHI

TONY HAWK'S PRO SKATER

Per sbloccare tutte le tavole, i livelli e gli obiettivi con il mitico Tony inserite la seguente password:
B58LPTGBBBBV

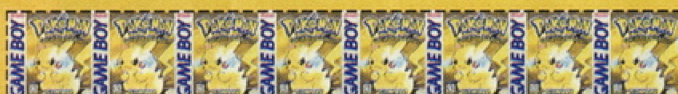
Per sbloccare un sacco di soldi, tutti i parchi e la tavola Falcon:
VTP MPSBBBBVV

Per gareggiare da subito con le tavole Football e Shadows di Bob Blomquist inserite la seguente password:
CZWWVWFMKCVB

Per gareggiare da subito con tutte e tre le tavole di Bob Bumquist inserite la seguente password:
CJFBV3KTC2B

Per ottenere la bellezza di 50.000 dollaroni con Tony Hawk senza obiettivi inserite la seguente password:
V!T!MBBBBVV





POKEMON YELLOW: SPECIAL PIKACHU EDITION

Non vi basta tutto il Pokémon-mondo contenuto in questo numero? E allora beccatevi quest'elenco di tattiche da utilizzare contro i Boss

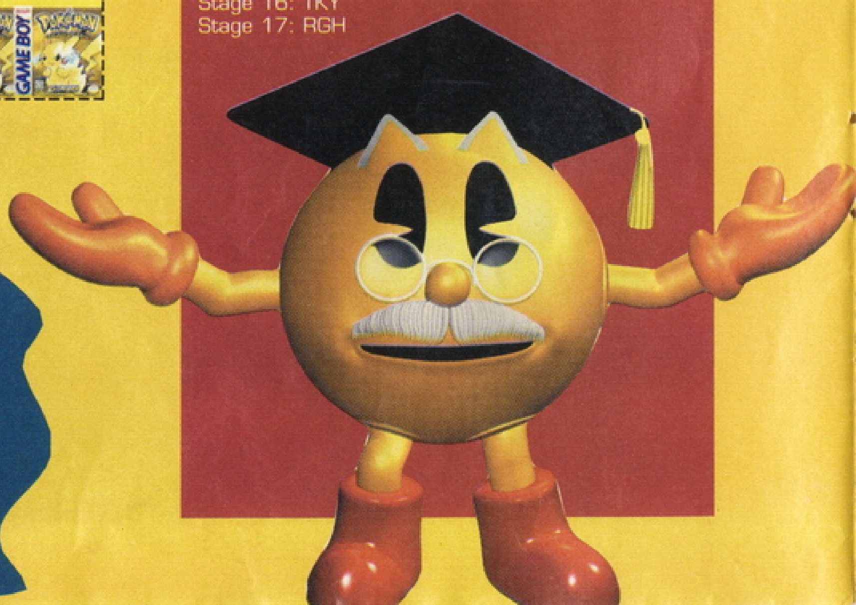
Brock: Usare acqua contro erba Pokémon.
Misty: Usare erba o elettro.
Leiutenant Surge: Usare roccia o terra.
Erika: Usare fuoco o volare.
Sabrina: Usare scarafaggio o fantasma.
Koga: Usare psico.
Blaine: Usare acqua o ghiaccio.
Final boss: Usare acqua, ghiaccio.

(Ringraziamo Antonio di Recanati per questo trucco)



PACMAN special color edition

Codici per la versione Pac Attack:
Stage 1: STR
Stage 2: HNM
Stage 3: KST
Stage 4: TRT
Stage 5: MYX
Stage 6: KHL
Stage 7: RTS
Stage 8: SKB
Stage 9: HNT
Stage 10: SRY
Stage 11: YSK
Stage 12: RCF
Stage 13: HSM
Stage 14: PWW
Stage 15: MTN
Stage 16: TKY
Stage 17: RGH
Stage 18: TNS
Stage 19: YKM
Stage 20: MWS
Stage 21: KTY
Stage 22: TYK
Stage 23: SMM
Stage 24: NFL
Stage 25: SRT
Stage 26: KKT
Stage 27: MDD
Stage 28: CWD
Stage 29: DRC
Stage 30: WHT
Stage 31: FLT
Stage 32: SKM
Stage 33: QTN
Stage 34: SMN



KONAMI KRAZY RACERS

Sbloccare Bear
Iniziate una gara partendo dalla pista Cyber Field 2. Fate in modo di raccogliere la gemma blu che si trova tra due fossi vicino alla linea di traguardo. Terminate la gara e salvate tutto. A questo punto, nella schermata di selezione dei personaggi, avrete Bear disponibile.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2 - GBA

Sbloccare tutti i livelli e avere tanti soldi
Mentre il gioco è in pausa, tenendo premuto R schiacciate B, A, Sinistra, Su, B, Su, Sinistra, Sinistra.

Facce felici
Mentre il gioco è in pausa, tenendo premuto R schiacciate Start, A, Giù, B, A, Sinistra, Sinistra, A, Giù. In questo modo il sangue verrà sostituito da delle facce felici.

Azzerare il tempo
Mentre il gioco è in pausa, tenendo premuto R schiacciate Sinistra, Su, Start, Su, Destra.

Niente più sangue
Mentre il gioco è in pausa, tenendo premuto R schiacciate B, Sinistra, Su, Giù, Sinistra, Start, Start.

Sbloccare tutti i livelli
Mentre il gioco è in pausa, tenendo premuto R schiacciate A, Start, A, Destra, Su, Su, Giù, Giù, Su, Su, Giù.

Sbloccare i trucchi
Mentre il gioco è in pausa, tenendo premuto R schiacciate B, A, Giù, A, Start, Start, B, A, Destra, B, Destra, A, Su, Sinistra. In questo modo tutti i trucchi nel cheat menu saranno attivi

Sbloccare Disco Zoom

Mentre il gioco è in pausa, tenendo premuto R schiacciate Sinistra, A, Start, A, Destra, Start, Destra, Su, Start.

Sbloccare Spider-Man

Mentre il gioco è in pausa, tenendo premuto R schiacciate Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B, A, Start.

Sbloccare Spider-Man Wall Crawl
Mentre il gioco è in pausa, tenendo premuto R schiacciate Destra, A, Giù, B, A, Start, Giù, A, Destra, Giù.
Questo trucco può bloccare la vostra sessione.



RAYMAN ADVANC

Continue infiniti
Premere Su, Giù, Destra, Sinistra, Start nella schermata Continue.



TOM & GERRY

Password per i livelli più difficili
Livello 4: cuore, formaggio, gelato, orologio.
Livello 7: X, orologio, gelato, cuore.

F-zero for game boy advance

Modalità Demo
Premere il tasto Select nella schermata iniziale.

Reset software
Premere contemporaneamente i tasti A, B, Select e Start per resettare il gioco senza dover spegnere la console.

Affrontare le curve
Per affrontare al meglio le insidiose curve dei circuiti è necessario imparare a utilizzare la tecnica del 'tapping' sull'acceleratore. Nelle curve più strette, premete ripetutamente il tasto dell'acceleratore mentre si sterza per rimanere facilmente in pista. Seguire il demo mode per imparare facilmente la tecnica.



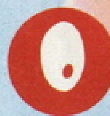
Partenza razzo
Per partire al massimo della velocità tenete premuto il tasto dell'acceleratore per aumentare i giri del motore. Non lasciate che il motore salga troppo di giri (altrimenti dopo la partenza perderà rapdamente velocità) ma cercate di tenerlo a un regime medio costante.

3a parte

La guida completa a Pokémon Oro e Argento

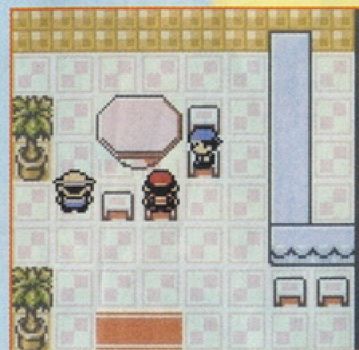
Siamo giunti alla terza parte della guida di Oro e Argento: tutto bene? Ci avete seguito e siete riusciti a superare i primi ostacoli? Bene! Preparatevi, perche' da qui le cose si faranno decisamente piu' complesse!





OLIVIONOPOLI (OLIVINE CITY)

Eccoci giunti a **Olivionopoli**, la città sul mare. Se andate nella **palestra** troverete il vostro rivale che vi dirà che è vuota. Andate nella casa vicino al centro Pokémon e parlando con il marinaio riceverete la **MN04**, Forza. In un'altra casa, parlando con il guru pescatore, riceverete l'**amo buono.**



Ora recatevi al **faro**. Salite tutti i piani sconfiggendo via via gli allenatori e catturando alcuni Pokémon (scegliete bene!). All'ultimo piano troverete **Jasmine**, la capopalestra della città, alle prese con un Pokémon malato. Vi chiederà di andare a **Fiorisopoli**, dall'altra parte del mare, per prendere la medicina che le occorre. Voi accettate e andate in mare con l'abilità **surf**.

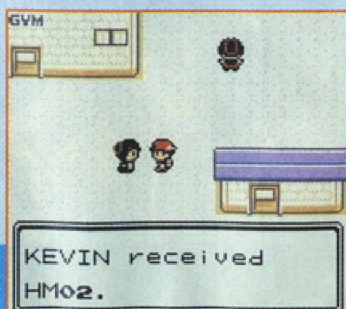


Spingetevi sempre verso SUD-OVEST. Può darsi che nel percorso vi capiterà di vedere un piccolo arcipelago di isole (le **Isole Vorticose**). Quelle isole sono la tana dell'altro uccello leggendario del gioco, ma per ora non vi interessa. Ora arrivate a Fiorisopoli.

FIORISOPOLI



Prima di fare qualsiasi cosa, recatevi alla **palestra** della città. Battete gli allievi e spostate i **massi** con forza fino ad arrivare al capopalestra **Furio**. Costui usa Pokémon di tipo lotta e vi consigliamo di usare di nuovo un Pokemon di tipo Psico. Riceverete la medaglia, la **MT01** e 3000 $; inoltre, tutti i Pokémon sotto il livello **70** vi ubbidiranno. Ora uscite dalla palestra e parlate con la signora che troverete lì fuori, che vi consegnerà la **MN02 Volo** per aver battutto suo marito Furio.



In una casa troverete un ragazzo che vi darà uno **Shuckle**. Infine recatevi alla **farmacia**, dove riceverete la medicina che vi aveva chiesto Jasmine. Con la quinta medaglia sul petto tornate a Olivionopoli con l'abilità Volo.

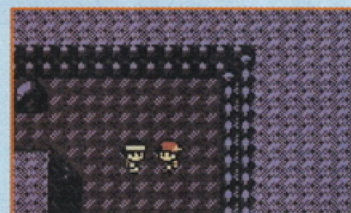
OLIVIONOPOLI (OLIVINE CITY) - PARTE 2

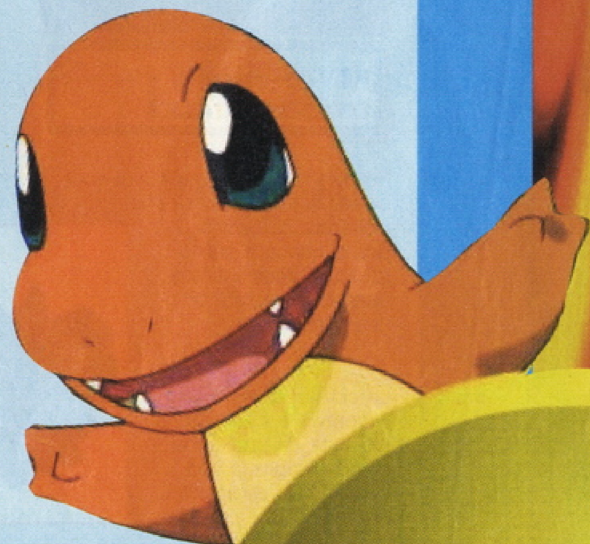
Tornate da Jasmine nel faro e datele la medicina; lei tornerà alla palestra. Andateci. Jasmine usa Pokémon di tipo **acciaio** (un nuovo tipo). Per **Magnemite** usate Pokémon di tipo roccia o terra. **Steelix** invece è un po' problematico. Con **Totodile** (usate la pietrastante per non farlo evolvere), riuscirete a batterlo, quindi consigliamo di usare un Pokémon d'acqua; comunque questo consiglio potrebbe anche essere errato, salvate e provate le varie combinazioni. Battuta Jasmine, riceverete la medaglia, 3500 $ e la **MT23**. Ora tornate ad **Amarantopoli** e dirigetevi verso il percorso a Est.



MONTE SCODELLA

Proseguendo per la strada vedrete varie entrate per un grotta: il monte Scodella. Quando avrete la **MN Cascata**, tornateci e potrete catturare dei Marrill e, battendo un Ninja che si trova nella grotta, prendere **Tyrogue**. Vi ricordiamo che questo Pokémon ha tre possibilita di evoluzioni, che dipendono dal rapporto tra attacco e difesa.





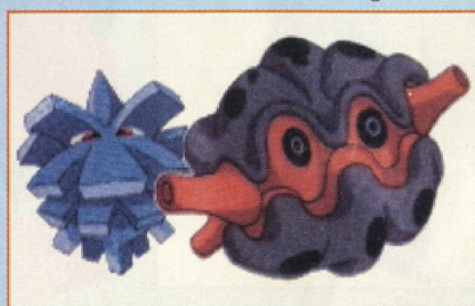
A Monte Scodella troverete anche la **Squama di Drago** che fa evolvere **Seadra** in **Kingdra**, se l'avete tenuta nello scambio.



Potrete fare tutto questo quando avrete la MN Cascata che troverete più avanti.
Ora continuate per la strada **a destra** fino a quando arriverete ad una nuova città.

LAGO D'IRA

La città si chiama **Mogania**. La palestra è bloccata da un Rocket, quindi bisogna prima sconfiggere qualcuno ed é proprio è così! Ora dirigetevi verso il percorso a **Nord**. Nel tratto potrete catturare dei Flaffy e dei Girafarig. Salendo lungo il percorso arriverete al **Lago d'Ira**. Noterete subito qualcosa in mezzo al lago; usando Surf andate vicino, ed ecco apparire un **Gyarados** al livello **30**. Si tratta però di uno strano tipo di Gyarados, infatti brilla ed è rosso. Questo è il **Red Gyarados**, uno Shiny Pokémon. Vi consigliamo caldamente di catturarlo, dato che è fortissimo e può essere usato sia come Pokémon d'acqua che di fuoco. Dopo averlo catturato noterete che dietro al cartello del Lago è apparso qualcuno. Voi parlateci subito: è **Lance**, che molti di voi già





conoscono bene. Chi non ha mai giocato al Pokémon Rosso/Blu/Giallo lo scoprira più tardi. Lance vi dirà che il **Team**

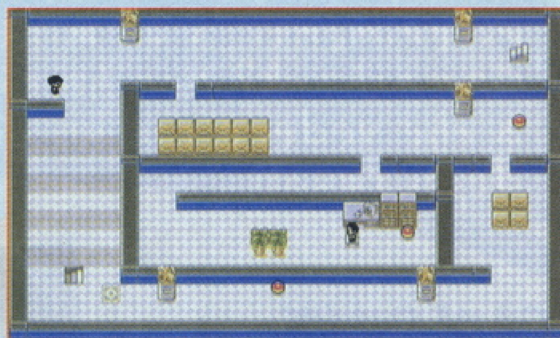


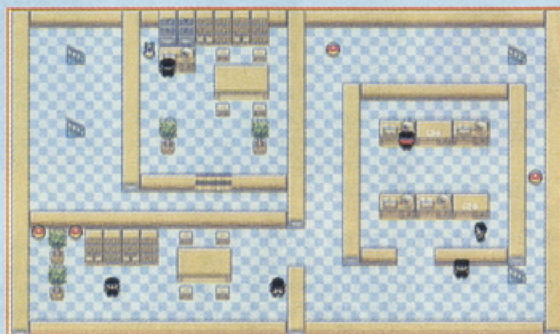
Rocket ha preso possesso di **Mogania**. Vi chiederà di aiutarlo a sconfiggerli; voi accettate. Dopo la conversazione lui volerà via mentre voi tornerete a **Mogania**.

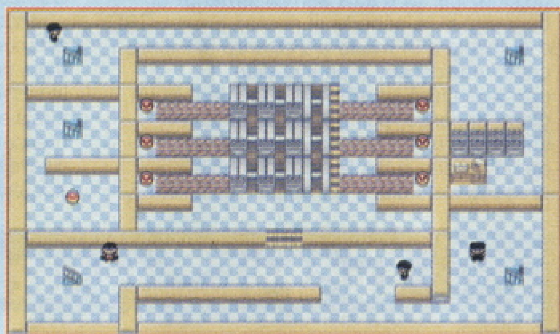
MOGANIA



Cercate nelle vare case e lo troverete alle prese con diue ragazzi. Dopo averli sconfitti aprirà un **passaggio segreto**: voi seguitelo. Eccoci gointi nel covo del Team Rocket!
Questo è il **primo piano**. Le **statue che vedete** sono in realtà **telecamere**, e quando ci passerete vicino arriverà un Rocket a sfidarvi. Sconfiggete tutti i Rocket, anche







quelli che non vi guardano.Siate cattivi! Ricordatevi: dopo aver sconfitto ogni Rocket, **parlategli** perché vi potrà dire qualcosa di importante.
Questo è il **secondo livello**. Qui troverete di nuovo **Lance**. Anche qui sconfiggete tutti i Rocket e ricordate sempre di parlategli.

ULTIMO PIANO.

Ultimo piano. Sconfiggere tutti e guardate nei **PC**. Quando arriverete alla **stanza con l'uccello** sconfiggete il Rocket. Tornate al piano precedente e sconfiggete tutti gli **Electrode** insieme a Lance. Alla fine Lance vi ringrazierà e vi regalerà la **MN 06**, Mulinello. Ora potete andare alla palestra. L'allenatore è **Alfredo**, che usa Pokémon di Ghiaccio, quindi è consigliato un potente Pokémon di Fuoco. Per arrivare da Alfredo seguite percorso. Usciti dalla palestra riceverete una chiamata del prof. **Oak**, che i dirà che Fiordoropoli è caduta in mano al Team Rocket. Quindi dobbiamo fare dietro-front e tornare a **Fiordoropoli**! Per questo mese é tutto, ala prossima!!!



Quante volte avete letto sulle pagine di Game Boy Planet riferimenti a un misterioso Gameshark? Non ha niente a che vedere con un gioco e degli squali...

GAMESHARK

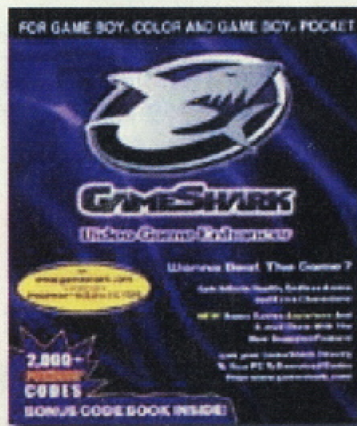


A giudicare dal gran numero di lettere giunte in Redazione pare proprio che un buon numero di voi non abbiano ancora le idee chiarissime su cosa effettivamente sia questo benedetto accessorio e su come funzioni!
Il **Gameshark** è senza dubbio la più nota scheda che consente di sbloccare qualsiasi segreto che un gioco può celare grazie all'utilizzo di **codici specifici** che vengono pubblicati sul sito ufficiale della casa produttrice. Si tratta semplicemente di connettere la scheda al nostro amato GBC e di inserire in modo altrettanto semplice i codici desiderati; a ogni codice corrisponderà un **effetto specifico**. In un gioco di corse, per esempio, potremo sbloccare tutti i circuiti o partire fin dall'inizio con tutte le auto disponibili già presenti nel nostro garage virtuale; in un gioco di piattaforme potremo avere vite infinite, tutti i bonus o chissà che altro... Per gli appassionati allenatori dei Pokémon questa scheda potrebbe rivelarsi un accessorio indispensabile, visto che tramite l'inserimento dei codici cui abbiamo fatto riferimento è possibile acchiapparli tutti senza fare minimamente fatica; ma non ci si ferma qui, perché – sempre parlando di Pokémon – tramite i codici Gameshark si possono ottenere anche tutti i **bonus** e gli **items** più segreti e difficili da ottenere. Abbiamo parlato di **sito Internet** della casa produttrice, ed è proprio lì che la totalità dei codici per qualsiasi titolo (e qualsiasi piattaforma di gioco presente sul mercato) sono disponibili; quindi, ricordatevi bene che se avete intenzione di acquistare un Gameshark per il vostro GBC dovete essere muniti di un computer e di una connessione Internet per accedere al sito in questione, dove potrete scaricare quello che vi pare.



Tra i vari modelli disponibili sul mercato, ecco qua l'edizione speciale dedicata a Pokémon Cristal: siete pronti ad acchiapparli proprio tutti?





Questa è la confezione originale della versione generica per GBC... Bella e aggressiva!

FU VERA GLORIA?

Ma il problema che pone un articolo di hardware come il **Gameshark**, o una qualsiasi scheda equivalente, è quello relativo al **divertimento** che può essere in grado di regalarvi o meglio di... toglierví.
Pensateci: quanta **soddisfazione** potete trarre da un gioco completato unicamente con le vostre forze e il vostro ingegno? Quanto può essere bello riuscire a sbloccare da soli i segreti di un titolo? E quanto invece (dopo avere speso dei bei soldini) per avere tutto e subito? Si finisce per giocare meno, divertendosi per un periodo più limitato e soprattutto perdendo gli obiettivi che ogni gioco propone. Comunque la si voglia vedere, il Gameshark esiste, può essere utile (ai più pigri!) e non costa nemmeno pochissimo; a voi la scelta.



Su Internet c'è

GAME ARENA.it

IL PORTALE ITALIANO DEI VIDEOGAMES



ENTRA NELLA SALA GIOCHI

100 GIOCHI

FACILI DIVERTENTI GRATIS

